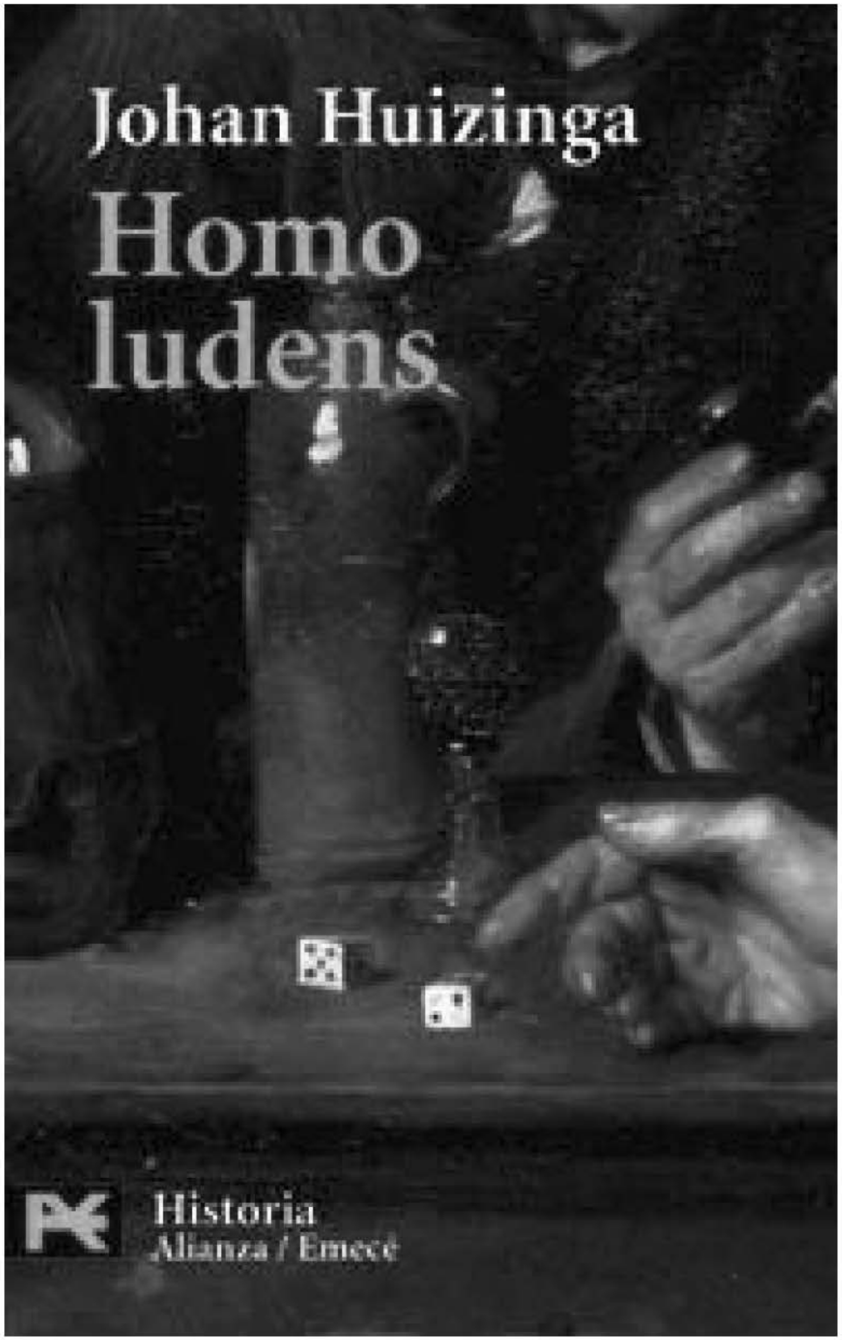


Johan Huizinga

Homo ludens

El libro de bolsillo
Historia
Alianza Editorial/Emecé Editores

TÍTULO ORIGINAL: *Homo ludens*
TRADUCTOR: Eugenio Imaz

Primera edición en «El libro de bolsillo»: 1972
Octava reimpresión: 1998
Primera edición en «Área de conocimiento: Humanidades»: 2000
Sexta reimpresión: 2007

Diseño de cubierta: Alianza Editorial
Ilustración: Simo Gómez Polo. *Los jugadores de dados* (detalle).
Museo de Arte Moderno. Barcelona. Fotografía Oronoz

Calle Juan Ignacio Luca de Tena, 15;
28027 Madrid; teléfono 91 393 88 88
www.alianzaeditorial.es
ISBN: 978-84-206-3539-2
Depósito legal: M. 3.639-2007
Impreso en Fernández Ciudad, S. L.
Printed in Spain

Introducción a modo de prólogo

Cuando se vio claro que la designación de *homo sapiens* no convenía tanto a nuestra especie como se había creído en un principio porque, a fin de cuentas, no somos tan razonables como gustaba de creer el siglo XVIII en su ingenuo optimismo, se le adjuntó la de *homo faber.* Pero este nombre es todavía menos adecuado, porque podría aplicarse también a muchos animales el calificativo de *faber.* Ahora bien, lo que ocurre con el fabricar sucede con el jugar: muchos animales juegan. Sin embargo, me parece que el nombre de *homo ludens,* el hombre que juega, expresa una función tan esencial como la de fabricar, y merece, por lo tanto, ocupar su lugar junto al de *homo faber.*

Cuando examinamos hasta el fondo, en la medida de lo posible, el contenido de nuestras acciones, puede ocurrírsenos la idea de que todo el hacer del hombre no es más que un jugar. Quien se dé por satisfecho con esta conclusión metafísica hará mejor en abandonar el libro. La vieja ilusión no es, sin embargo, objeción bastante que nos obligue a renunciar a la idea que considera al juego como un factor en todo lo que se da en el mundo. Hace tiempo que ha ido cuajando en mí la convicción de que la cultura humana brota del juego

–como juego– y en él se desarrolla. Podrán encontrarse huellas de esta concepción en todos mis escritos a partir de 1903. En el año 1933 fue objeto de esta idea mi discurso rectoral de Leyden *Over de grenzen van spel en ernst in de Kultuur* (Haarlem, Tjeenk Willink & Zoon 1933). Cuando reelaboré este ensayo para unas conferencias en Zurich y en Viena (1934) y, más tarde, para otra en Londres (1937), le puse como título *Das Spielelement der Kultur* y *The Play Element of Culture.* En ambas ocasiones se me quiso cambiar las expresiones correspondientes por *in der Kultur* e *in Culture,* y las dos veces suprimí la preposición y restablecí el genitivo. Porque no se trata, para mí, del lugar que al juego corresponda entre las demás manifestaciones de la cultura, sino en qué grado la cultura misma ofrece un carácter de juego. No me interesaba entonces, como no me interesa tampoco ahora, en este estudio más elaborado, articular el concepto juego, si se me permite la expresión, en el concepto cultural.

En la presente obra el juego es concebido como fenómeno cultural y no, o por lo menos no en primer lugar, como función biológica. En ella se emplean los recursos del pensar científico-cultural. Se encontrará que, en la medida de lo posible, apenas hago uso de la interpretación psicológica del juego, sin escatimarle por ello importancia, y que tampoco aplico conceptos y explicaciones etnológicos, aun en el caso en que me veo obligado a presentar hechos de esa especie, sino en medida muy limitada. Así, por ejemplo, no tropezará el lector más que una sola vez con la expresión «mágico» y ni siquiera una con la de «mana» u otras parecidas. Si mi demostración tuviera que adoptar forma de tesis, una de ellas rezaría así: la etnología y las ciencias afines conceden poca importancia al concepto de juego.

Al ofrecer mi libro al público me asalta el temor de que a pesar de todo el trabajo que me ha supuesto, vaya a ser considerado por muchos como una improvisación con deficiente prueba. Pero el destino de un autor que se ocupa de pro-

blemas de la cultura supone que, en ocasiones, tiene que pisar terrenos que no conoce lo bastante. Pero era algo imposible para mí llenar todas las lagunas científicas antes de escribirlo y me ha sido mucho más fácil respaldar cada detalle con una cita. La cuestión era ésta: escribir el libro ahora o no escribirlo nunca. Escribir acerca de algo que me era entrañable. Y me decidí a escribirlo.

J. HUIZINGA
Leyden, 15 de junio de 1938.

Índice

1. Esencia y significación del juego como fenómeno cultural

El juego es más viejo que la cultura; pues, por mucho que estrechemos el concepto de ésta, presupone siempre una sociedad humana, y los animales no han esperado a que el hombre les enseñara a jugar. Con toda seguridad podemos decir que la civilización humana no ha añadido ninguna característica esencial al concepto del juego. Los animales juegan, lo mismo que los hombres. Todos los rasgos fundamentales del juego se hallan presentes en el de los animales. Basta con ver jugar a unos perritos para percibir todos esos rasgos. Parecen invitarse mutuamente con una especie de actitudes y gestos ceremoniosos. Cumplen con la regla de que no hay que morder la oreja al compañero. Aparentan como si estuvieran terriblemente enfadados. Y, lo más importante, parecen gozar muchísimo con todo esto. Pues bien, este juego retozón de los perritos constituye una de las formas más simples del juego entre animales. Existen grados más altos y más desarrollados: auténticas competiciones y bellas demostraciones ante espectadores.

Podemos ya señalar un punto muy importante: el juego, en sus formas más sencillas y dentro de la vida animal, es ya algo más que un fenómeno meramente fisiológico o una

reacción psíquica condicionada de modo puramente fisiológico. El juego, en cuanto a tal, traspasa los límites de la ocupación puramente biológica o física. Es una función llena de sentido. En el juego «entra en juego» algo que rebasa el instinto inmediato de conservación y que da un sentido a la ocupación vital. Todo juego significa algo. Si designamos al principio activo que compone la esencia del juego «espíritu», habremos dicho demasiado, pero si le llamamos «instinto», demasiado poco. Piénsese lo que se quiera, el caso es que por el hecho de albergar el juego un sentido se revela en él, en su esencia, la presencia de un elemento inmaterial.

La psicología y la fisiología se esfuerzan por observar, describir y explicar el juego de los animales, de los niños y de los adultos. Tratan de determinar la naturaleza y la significación del juego para asignarle su lugar en el plan de la vida. De una manera general, sin contradicción alguna, se suele tomar como punto de partida de cualquier investigación científica que el juego posee una considerable importancia, que cumple una finalidad, si no necesaria por lo menos útil. Los numerosos intentos para determinar esta función biológica del juego son muy divergentes. Se ha creído poder definir el origen y la base del juego como la descarga de un exceso de energía vital. Según otros, el ser vivo obedece, cuando juega, a un impulso congénito de imitación, o satisface una necesidad de relajamiento, o se ejercita para actividades serias que la vida le pedirá más adelante o, finalmente, le sirve como un ejercicio para adquirir dominio de sí mismo. Otros, todavía, buscan su principio en la necesidad congénita de poder algo o de efectuar algo, o también en el deseo de dominar o de entrar en competencia con otros. Hay todavía quienes lo consideran como una descarga inocente de impulsos dañinos, como compensación necesaria de un impulso dinámico orientado demasiado unilateralmente o como satisfacción

de los deseos que, no pudiendo ser satisfechos en la realidad, lo tienen que ser mediante ficción y, de este modo, sirve para el mantenimiento del sentimiento de la personalidad[1].

Todas estas explicaciones tienen de común el supuesto previo de que el juego se ejercita por algún otro móvil, que sirve a alguna finalidad biológica. Se preguntan por qué y para qué se juega. Las respuestas que dan en modo alguno se excluyen. Se podrían aceptar muy bien, unas junto a otras, todas las explicaciones que hemos enumerado, sin caer por ello en una penosa confusión conceptual. Pero de esto se deduce que no son sino explicaciones parciales, porque, de ser una de ellas la decisiva, excluiría a las restantes o las asumiría en una unidad superior. La mayoría de las explicaciones sólo accesoriamente se ocupan de la cuestión de qué y cómo sea el juego en sí mismo y qué significa para el que juega. Abordan el fenómeno del juego con los métodos de mensura de la ciencia experimental, sin dedicar antes su atención a la peculiaridad del juego, profundamente enraizada en lo estético. Por lo general, no se describe la cualidad primaria «juego». Frente a todas estas explicaciones podemos adelantar una pregunta: Muy bien, pero ¿dónde está el «chiste» del juego? ¿Por qué hace gorgoritos de gusto el bebé? ¿Por qué se entrega el jugador a su pasión? ¿Por qué la lucha fanatiza a la muchedumbre? Ningún análisis biológico explica la intensidad del juego y, precisamente, en esta intensidad, en esta capacidad suya de hacer perder la cabeza, radica su esencia, lo primordial. La razón lógica parece darnos a entender que la naturaleza bien podía haber cumplido con todas estas funciones útiles, como descarga de energía excedente, relajamiento tras la tensión, preparación para las faenas de la vida y compensación por lo no verificable, siguiendo un camino de ejercicios y reacciones puramente mecánicos. Pero el caso es que nos ofrece el juego con toda su tensión, con su alegría y su broma.

Este último elemento, la «broma» del juego, resiste a todo análisis, a toda interpretación lógica. El vocablo holandés

aardigheid es, en este aspecto, muy característico. Se deriva de *aard*, que significa a la vez especie y también esencia, ofreciendo así testimonio de que el asunto no se puede llevar más lejos. Esta imposibilidad de derivación se expresa de manera excelente, para nuestro moderno sentimiento del lenguaje, en la palabra inglesa *fun*, bastante nueva en su significación corriente. En francés, cosa sorprendente, no tenemos equivalente de este concepto. Y, sin embargo, es éste el que determina la esencia del juego. En el juego nos encontramos con una categoría vital absolutamente primaria, patente sin más para cada quien como una totalidad que, seguramente, merece este nombre mejor que ninguna otra. Tendremos, pues, que esforzarnos en considerar el juego en su totalidad y valorarlo así.

La realidad «juego» abarca, como todos pueden darse cuenta, el mundo animal y el mundo humano. Por lo tanto, no puede basarse en ninguna conexión de tipo racional, porque el hecho de fundarse en la razón lo limitaría al mundo de los hombres. La presencia del juego no se halla vinculada a ninguna etapa de la cultura, a ninguna forma de concepción del mundo. Todo ser pensante puede imaginarse la realidad del juego, el jugar, como algo independiente, peculiar, aunque su lenguaje no disponga para designarlo de ningún vocablo general. No es posible ignorar el juego. Casi todo lo abstracto se puede negar: derecho, belleza, verdad, bondad, espíritu, Dios. Lo serio se puede negar; el juego, no.

Pero, quiérase o no, al conocer el juego se conoce el espíritu. Porque el juego, cualquiera que sea su naturaleza, en modo alguno es materia. Ya en el mundo animal rompe las barreras de lo físicamente existente. Considerado desde el punto de vista de un mundo determinado por puras acciones de fuerza, es, en el pleno sentido de la palabra, algo *superabundans*, algo superfluo. Sólo la irrupción del espíritu, que cancela la determinabilidad absoluta, hace posible la existencia del juego, lo hace pensable y comprensible. La

existencia del juego corrobora constantemente, y en el sentido más alto, el carácter supralógico de nuestra situación en el cosmos. Los animales pueden jugar y son, por lo tanto, algo más que cosas mecánicas. Nosotros jugamos y sabemos que jugamos; somos, por tanto, algo más que meros seres de razón, puesto que el juego es irracional.

Quien dirige su mirada a la función ejercida por el juego, no tal como se manifiesta en la vida animal y en la infantil, sino en la cultura, está autorizado a buscar el concepto del juego allí mismo donde la biología y la psicología acaban su tarea. Tropieza con el juego en la cultura como magnitud dada de antemano, que existe previamente a la cultura, y que la acompaña y penetra desde sus comienzos hasta su extinción. Siempre tropezará con el juego como cualidad determinada de la acción, que se diferencia de la vida «corriente». Dejemos, por el momento, la cuestión de hasta qué grado el análisis científico puede ser capaz de reducir esta cualidad a factores cuantitativos. Lo que nos interesa, es, precisamente, esa cualidad, tal como se presenta en su peculiaridad como forma de la vida que denominamos juego. Su objeto es, pues, el juego como una forma de actividad, como una forma llena de sentido y como función social. No busca los impulsos naturales que condicionarían, de una manera general, el jugar, sino que considera el juego, en sus múltiples formas concretas, como una estructura social. Se empeña en comprender el juego en su significación primaria, tal como la siente el mismo jugador. Y si encuentra que descansa en una manipulación de determinadas formas, en cierta figuración de la realidad mediante su trasmutación en formas de vida animada, en ese caso tratará de comprender, ante todo, el valor y la significación de estas formas y de aquella figuración. Tratará de observar la acción que ejercen en el juego mismo y de comprenderlo así como un factor de la vida cultural.

Las grandes ocupaciones primordiales de la convivencia humana están ya impregnadas de juego. Tomemos, por ejemplo, el lenguaje, este primero y supremo instrumento que el hombre construye para comunicar, enseñar, mandar; por el que distingue, determina, constata; en una palabra, nombra; es decir, levanta las cosas a los dominios del espíritu. Jugando fluye el espíritu creador del lenguaje constantemente de lo material a lo pensado. Tras cada expresión de algo abstracto hay una metáfora y tras ella un juego de palabras. Así, la humanidad se crea constantemente su expresión de la existencia, un segundo mundo inventado, junto al mundo de la naturaleza. En el mito encontramos también una figuración de la existencia, sólo que más trabajada que la palabra aislada. Mediante el mito, el hombre primitivo trata de explicar lo terreno y, mediante él, funde las cosas en lo divino. En cada una de esas caprichosas fantasías con que el mito reviste lo existente juega un espíritu inventivo, al borde de la seriedad y de la broma. Fijémonos también en el culto: la comunidad primitiva realiza sus prácticas sagradas, que le sirven para asegurar la salud del mundo, sus consagraciones, sus sacrificios y sus misterios, en un puro juego, en el sentido más verdadero del vocablo.

Ahora bien, en el mito y en el culto es donde tienen su origen las grandes fuerzas impulsivas de la vida cultural: derecho y orden, tráfico, ganancia, artesanía y arte, poesía, erudición y ciencia. Todo esto hunde así sus raíces en el terreno de la actividad lúdica.

El objeto de esta investigación consiste en hacer ver que el empeñarse en considerar la cultura *sub specie ludi* significa algo más que un alarde retórico. La idea no es del todo nueva. Fue ya muy general y aceptada en el siglo XVII, cuando surgió el gran teatro secular. En la pléyade brillante que va de Shakespeare a Racine, pasando por Calderón, el drama dominó el arte poético de la época. Uno tras otro, los poetas

compararon al mundo con un escenario donde cada uno desempeña o juega su papel. Parece reconocerse así, sin ambages, el carácter lúdico de la vida cultural. Pero si examinamos con mayor atención esta comparación habitual de la vida con una pieza teatral, nos daremos cuenta de que, concebida sobre bases platónicas, su tendencia es casi exclusivamente moral. Era una nueva variación del viejo tema de la vanidad, un lamento sobre la liviandad de todo lo terreno y nada más. En esta comparación no se reconocía o no se expresaba que el juego y la cultura se hallan, en efecto, implicados el uno en el otro. Ahora se trata de mostrar que el juego auténtico, puro, constituye un fundamento y un factor de la cultura.

En nuestra conciencia el juego se opone a lo serio. Esta oposición permanece, al pronto, tan inderivable como el mismo concepto de juego. Pero mirada más al pormenor, esta oposición no se presenta ni unívoca ni fija. Podemos decir: el juego es lo no serio. Pero, prescindiendo de que esta proposición nada dice acerca de las propiedades positivas del juego, es muy fácil rebatirla. En cuanto, en lugar de decir «el juego es lo no serio» decimos «el juego no es cosa seria», ya la oposición no nos sirve de mucho, porque el juego puede ser muy bien algo serio. Además, nos encontramos con diversas categorías fundamentales de la vida que se comprenden igualmente dentro del concepto de lo no serio y que no corresponden, sin embargo, al concepto de juego. La risa se halla en cierta oposición con la seriedad, pero en modo alguno hay que vincularla necesariamente al juego. Los niños, los jugadores de fútbol y los de ajedrez, juegan con la más profunda seriedad y no sienten la menor inclinación a reír. Es notable que la mecánica puramente fisiológica del reír sea algo exclusivo del hombre, mientras que comparte con el animal la función, llena de sentido, del juego. El aristotélico

animal ridens caracteriza al hombre por oposición al animal todavía mejor que el *homo sapiens.*

Lo que decimos de la risa vale también de lo cómico. Lo cómico cae asimismo bajo el concepto de lo no serio y, en cierto modo, se halla vinculado a la risa, puesto que la excita. Pero su conexión con el juego es de naturaleza secundaria. En sí, el juego no es cómico ni para el jugador ni para el espectador. Los animales jóvenes y los niños pequeños son, en ocasiones, cómicos cuando juegan; pero ya los perros mayores, que se persiguen uno a otro, no lo son o apenas. Cuando encontramos cómica una farsa o una comedia no se debe a la acción lúdica que encierran, sino a su contenido intelectual. Sólo en un sentido amplio podemos denominar juego a la mímica cómica, que provoca la risa, de un payaso.

Lo cómico guarda estrecha relación con lo necio. Pero el juego no es necio. Está más allá de toda oposición entre sensatez y necedad. Sin embargo, también el concepto de necedad ha servido para expresar la gran diferencia de los estados de ánimo. En el habla de la Edad Media tardía la pareja de palabras *folie et sens* coincide bastante bien con nuestra distinción juego-seriedad.

Todas las expresiones del grupo conceptual, cuya conexión sólo vagamente se capta, y al que pertenecen las de juego, risa, diversión, broma, lo cómico y lo necio, tienen de común el carácter inmediato, no derivable, de su concepto, carácter que ya adscribimos al juego. Su *ratio* reside en una capa especialmente profunda de nuestro ser espiritual.

Cuanto más nos empeñamos en perfilar la forma lúdica de la vida con respecto a otras, en apariencia emparentadas con ella, más se pone de relieve su profunda independencia. Todavía podemos avanzar en esta separación del juego de la esfera de las grandes antítesis categóricas. El juego está fuera de la disyunción sensatez y necedad; pero fuera también del contraste verdad y falsedad, bondad y maldad. Aunque el jugar es actividad espiritual, no es, por sí, una función moral, ni se dan en él virtud o pecado.

Si, por lo tanto, no podemos hacer coincidir, sin más, el juego con lo verdadero ni tampoco con lo bueno, ¿caerá, acaso, en el dominio estético? Aquí nuestro juicio comienza a vacilar. La cualidad de «ser bello» no es inherente al juego como tal, pero éste propende a hacerse acompañar de toda clase de elementos de belleza. Ya en las formas más primitivas del juego se engarzan, desde un principio, la alegría y la gracia. La belleza del cuerpo humano en movimiento encuentra su expresión más bella en el juego. En sus formas más desarrolladas éste se halla impregnado de ritmo y armonía, que son los dones más nobles de la facultad de percepción estética con que el hombre está agraciado. Múltiples y estrechos vínculos enlazan el juego a la belleza.

Quedamos, pues, que con el juego tenemos una función del ser vivo que no es posible determinar por completo ni lógica ni biológicamente. El concepto «juego» permanece siempre, de extraña manera, aparte de todas las demás formas mentales en que podemos expresar la estructura de la vida espiritual y de la vida social. Así, pues, tendremos que limitarnos por ahora a describir las características principales del juego.

Tenemos la ventaja de que nuestro tema, que no es otro que determinar la conexión entre juego y cultura, nos permite no atender a todas las formas existentes de juego. Nos podemos limitar, en lo principal, a los juegos de índole social. Podemos designarlos, si queremos, como las formas superiores de juego. Son más fáciles de describir que los juegos primarios de los niños y de los animales jóvenes, porque, por su estructura, están más desarrollados y articulados y llevan consigo rasgos característicos más diversos y destacados, mientras que en la definición del juego primitivo tropezamos, casi inmediatamente, con la cualidad inderivable de

lo lúdico, que, a nuestro entender, se resiste a todo análisis. Tendremos que ocuparnos, pues, de competiciones y carreras, de exhibiciones y representaciones, de danzas y música, de mascaradas y torneos. Entre las características que podemos discriminar algunas harán relación al juego en general, otras, en especial, al juego social.

Todo juego es, antes que nada, una actividad libre. El juego por mandato no es juego, todo lo más una réplica, por encargo, de un juego. Ya este carácter de libertad destaca al juego del cauce de los procesos naturales. Se les adhiere y adapta como un hermoso vestido. Naturalmente que en este caso habrá de entenderse la libertad en un amplio sentido, que no afecta para nada al problema del determinismo. Se dirá: tal libertad no existe en el animal joven ni en el niño; tienen que jugar porque se lo ordena su instinto y porque el juego sirve para el desarrollo de sus capacidades corporales y selectivas. Pero al introducir el concepto instinto no hacemos sino parapetarnos tras una *x* y, si colocamos tras ella la supuesta utilidad del juego, cometemos una petición de principio. El niño y el animal juegan porque encuentran gusto en ello, y en esto consiste precisamente su libertad.

De cualquier modo que sea, el juego es para el hombre adulto una función que puede abandonar en cualquier momento. Es algo superfluo. Sólo en esta medida nos acucia la necesidad de él, que surge del placer que con él experimentamos. En cualquier momento puede suspenderse o cesar por completo el juego. No se realiza en virtud de una necesidad física y mucho menos de un deber moral. No es una tarea. Se juega en tiempo de ocio. Sólo secundariamente, al convertirse en función cultural, veremos los conceptos de deber y tarea vinculados al juego.

Con esto tenemos ya una primera característica principal del juego: es libre, es libertad. Con ella se relaciona directamente una segunda.

El juego no es la vida «corriente» o la vida «propiamente dicha». Más bien consiste en escaparse de ella a *una* esfera temporera de actividad que posee su tendencia propia. Y el infante sabe que hace «como si...», que todo es «pura broma». El siguiente caso, que me refirió el padre de un niño, ilustra con especial claridad cuán profunda es la conciencia de esto en el niño. Encuentra a su hijo de cuatro años sentado en la primera silla de una fila de ellas, jugando «al tren». Acaricia al nene, pero éste le dice: «Papá, no debes besar a la locomotora, porque, si lo haces, piensan los coches que no es de verdad». En este «como si» del juego reside una conciencia de inferioridad, un sentimiento de broma opuesto a lo que va en serio, que parece ser algo primario. Ya llamamos la atención acerca del hecho de que la conciencia de estar jugando en modo alguno excluye que el mero juego se practique con la mayor seriedad y hasta con una entrega que desemboca en el entusiasmo y que, momentáneamente, cancela por completo la designación de «pura broma». Cualquier juego puede absorber por completo, en cualquier momento, al jugador. La oposición «en broma» y «en serio» oscila constantemente. El valor inferior del juego encuentra su límite en el valor superior de lo serio. El juego se cambia en cosa seria y lo serio en juego. Puede elevarse a alturas de belleza y santidad que quedan muy por encima de lo serio. Estas cuestiones difíciles se nos irán presentando ordenadamente tan pronto como nos ocupemos, con más detalle, de la relación del juego con la acción sagrada.

Provisoriamente se trata de una definición de las características formales propias de la actividad que denominamos juego. Todos los investigadores subrayan el carácter desinteresado del juego. Este «algo» que no pertenece a la vida «corriente», se halla fuera del proceso de la satisfacción directa de necesidades y deseos, y hasta interrumpe este proceso. Se intercala en él como actividad provisional o temporera. Actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en ra-

zón de la satisfacción que produce su misma práctica. Así es, por lo menos, como se nos presenta el juego en primera instancia: como un *intermezzo* en la vida cotidiana, como ocupación en tiempo de recreo y para recreo. Pero, ya en esta su propiedad de diversión regularmente recurrente, se convierte en acompañamiento, complemento, parte de la vida misma en general. Adorna la vida, la completa y es, en este sentido, imprescindible para la persona, como función biológica, y para la comunidad, por el sentido que encierra, por su significación, por su valor expresivo y por las conexiones espirituales y sociales que crea; en una palabra, como función cultural. Da satisfacción a ideales de expresión y de convivencia. Tiene su lugar en una esfera que se cierne sobre los procesos puramente biológicos de nutrición, procreación y protección. Con estas indicaciones parecemos contradecir el hecho de que, en la vida animal, los juegos desempeñan tan gran papel en la época de celo. Pero ¿será tan insensato colocar el canto y el pavoneo de las aves en celo, lo mismo que el juego de los hombres, en un lugar fuera de lo puramente biológico? Sin embargo, el juego humano, en todas sus formas superiores, cuando significa o celebra algo, pertenece a la esfera de la fiesta o del culto, la esfera de lo sagrado.

¿Es que el juego, por el hecho de ser imprescindible y útil a la cultura, mejor dicho, por ser cultura, pierde su característica de desinterés? De ningún modo, porque los fines a que sirve están también más allá del campo de los intereses directamente materiales o de la satisfacción individual de las necesidades vitales. Como actividad sacra el juego puede servir al bienestar del grupo, pero de otra manera y con otros medios que si estuviera orientado directamente a la satisfacción de las necesidades de la vida, a la ganancia del sustento.

El juego se aparta de la vida corriente por su lugar y por su duración. Su «estar encerrado en sí mismo» y su limitación

constituyen la tercera característica. Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio. Agota su curso y su sentido dentro de sí mismo.

Esto constituye una nueva y positiva característica del juego. Éste comienza y, en determinado momento, ya se acabó. Terminó el juego. Mientras se juega hay movimiento, un ir y venir, un cambio, una seriación, enlace y desenlace. Pero a esta limitación temporal se junta directamente otra característica notable. El juego cobra inmediatamente sólida estructura como forma cultural. Una vez que se ha jugado permanece en el recuerdo como creación o como tesoro espiritual, es transmitido por tradición y puede ser repetido en cualquier momento, ya sea inmediatamente después de terminado, como un juego infantil, una partida de bolos, una carrera, o transcurrido un largo tiempo. Esta posibilidad de repetición del juego constituye una de sus propiedades esenciales. No sólo reza para todo el juego, sino también para su estructura interna. En casi todas las formas altamente desarrolladas de juego los elementos de repetición, el estribillo, el cambio en la serie, constituyen algo así como la cadena y sus eslabones diversos.

Pero todavía es más clara la limitación especial del juego. Todo juego se desenvuelve dentro de su campo, que, material o tan sólo idealmente, de modo expreso o tácito, está marcado de antemano. Así como por la forma no existe diferencia alguna entre un juego y una acción sagrada, es decir, que ésta se desarrolla en las mismas formas que aquél, tampoco el lugar sagrado se puede diferenciar formalmente del campo de juego. El estadio, la mesa de juego, el círculo mágico, el templo, la escena, la pantalla, el estrado judicial, son todos ellos, por la forma y la función, campos o lugares de juego; es decir, terreno consagrado, dominio santo, cercado, separado, en los que rigen determinadas reglas. Son mundos temporarios dentro del mundo habitual, que sirven para la ejecución de una acción que se consuma en sí misma.

Dentro del campo de juego existe un orden propio y absoluto. He aquí otro rasgo positivo del juego: crea orden, es orden. Lleva al mundo imperfecto y a la vida confusa una perfección provisional y limitada. El juego exige un orden absoluto. La desviación más pequeña estropea todo el juego, le hace perder su carácter y lo anula. Esta conexión íntima con el aspecto de orden es, acaso, el motivo de por qué el juego, como ya hicimos notar, parece radicar en gran parte dentro del campo estético. El juego, decíamos, propende, en cierta medida, a ser bello. El factor estético es, acaso, idéntico al impulso de crear una forma ordenada que anima al juego en todas sus figuras. Las palabras con que solemos designar los elementos del juego corresponden, en su mayor parte, al dominio estético. Son palabras con las que también tratamos de designar los efectos de la belleza: tensión, equilibrio, oscilación, contraste, variación, traba y liberación, desenlace. El juego oprime y libera, el juego arrebata, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.

Entre las calificaciones que suelen aplicarse al juego mencionamos la tensión. Este elemento desempeña un papel especialmente importante. Tensión quiere decir: incertidumbre, azar. Es un tender hacia la resolución. Con un determinado esfuerzo, algo tiene que salir bien. Este elemento se encuentra ya en el niño de pecho cuando trata de aprehender con sus manitas, en un gatito cuando juega con un carrete, en una niña cuando lanza y recoge la pelota. Domina en los juegos de habilidad del individuo como rompecabezas, solitarios, tiro al blanco; y va ganando en importancia a medida que el juego cobra mayor carácter pugnaz. En el juego de dados y en las pugnas deportivas alcanza su máximo nivel. Este elemento de tensión presta a la actividad lúdica, que por sí misma está más allá del bien y del mal, cierto contenido ético. En esta tensión se ponen a prueba las facultades del jugador: su fuerza corporal, su resistencia, su inventiva, su arrojo, su aguante y también sus fuerzas espirituales, porque, en medio de su ardor para ganar el juego, tiene que mantenerse dentro de las reglas, de los límites de lo permitido en él.

Estas cualidades de orden y tensión nos llevan a la consideración de las reglas de juego. Cada juego tiene sus reglas propias. Determinan lo que ha de valer dentro del mundo provisional que ha destacado. Las reglas de juego, de cada juego, son obligatorias y no permiten duda alguna; Paul Valéry ha dicho de pasada, y es una idea de hondo alcance, que frente a las reglas de un juego no cabe ningún escepticismo. Porque la base que la determina se da de manera inconmovible. En cuanto se traspasan las reglas se deshace el mundo del juego. Se acabó el juego. El silbato del árbitro deshace el encanto y pone en marcha, por un momento, el mundo habitual.

El jugador que infringe las reglas de juego o se sustrae a ellas es un «aguafiestas» *(Spielverderber:* 'estropeajuegos'). El aguafiestas es cosa muy distinta que el jugador tramposo. Éste hace como que juega y reconoce, por lo menos en apariencia, el círculo mágico del juego. Los compañeros de juego le perdonan antes su pecado que al aguafiestas, porque éste les deshace su mundo. Al sustraerse al juego revela la relatividad y fragilidad del mundo lúdico en el que se había encerrado con otros por un tiempo. Arrebató al juego la ilusión, la *inlusio,* literalmente: no 'entra en juego', expresión muy significativa. Por eso tiene que ser expulsado, porque amenaza la existencia del equipo. La figura del aguafiestas se destaca muy bien en los juegos de los muchachos. La cuadrilla no pregunta si el aguafiestas traicionó porque no se atrevió a jugar o porque no debió hacerlo, pues no conoce el «no deber» y lo califica como falta de atrevimiento. El problema de la obediencia y de la conciencia no llega, por lo general, en ellos más allá del temor al castigo. El aguafiestas deshace

el mundo mágico y por eso es un cobarde y es expulsado. También en el mundo de lo serio los tramposos, los hipócritas y los falsarios salen mejor librados que los aguafiestas: los apóstatas, los herejes e innovadores, y los cargados con escrúpulos de conciencia.

Pero puede ocurrir que estos aguafiestas compongan, por su parte, un nuevo equipo con nuevas reglas de juego. Precisamente el proscripto, el revolucionario, el miembro de sociedad secreta, el hereje, suelen ser extraordinariamente activos para la formación de grupos y lo hacen, casi siempre, con un alto grado de elemento lúdico.

El equipo de jugadores propende a perdurar aun después de terminado el juego. Claro que no todo juego de canicas o cualquier partida de bridge conducen a la formación de un club. Pero el sentimiento de hallarse juntos en una situación de excepción, de separarse de los demás y sustraerse a las normas generales, mantiene su encanto más allá de la duración de cada juego. El club corresponde al juego como el sombrero a la cabeza. Sería demasiado fácil pretender caracterizar todo lo que en la etnología figura con el nombre de fratria, clase de edad, sociedad de varones, como asociación de juego pero, de todos modos, habrá que confesar lo difícil que es separar de la esfera del juego las uniones de tipo duradero, especialmente las que encontramos en las culturas arcaicas, con sus finalidades tan importantes, solemnes y hasta sagradas.

La posición de excepción que corresponde al juego se pone bien de manifiesto en la facilidad con que se rodea de misterio. Ya para los niños aumenta el encanto de su juego si hacen de él un secreto. Es algo para nosotros y no para los demás. Lo que éstos hacen «por allí afuera» no nos importa durante algún tiempo. En la esfera del juego las leyes y los usos de la vida ordinaria no tienen validez alguna. Nosotros «somos» otra cosa y «hacemos otras cosas». Esta cancelación temporal del mundo cotidiano se presenta ya de pleno

en la vida infantil; pero también la vemos claramente en los grandes juegos, arraigados en el culto, de los pueblos primitivos. Durante las grandes fiestas de iniciación en las que los adolescentes son acogidos en la sociedad de varones, no sólo ellos quedan desligados de las leyes y reglas ordinarias, sino que en toda la tribu se acallan las disensiones. Se suspenden provisionalmente todos los actos de venganza. Esta suspensión temporal de la vida social ordinaria en gracia a un tiempo sagrado de juego la podemos encontrar también en culturas más avanzadas. Esta significación alcanza todo lo que, de cerca o de lejos, tiene algo que ver con las saturnales y los carnavales. En nuestro propio pasado, de costumbres privadas más rudas, de privilegios estamentales bien acuñados y de policía más transigente, se conocía la libertad saturnal de los muchachos de la tribu con el nombre de «estudiantadas». En las universidades inglesas pervive todavía, formalizado, en el *ragging*, que el diccionario define como 'desordenado alboroto que tiene lugar desentendiéndose de la autoridad y de la disciplina'.

Ese ser otra cosa y ese misterio del juego encuentran su expresión más patente en el disfraz. La «extravagancia» del juego es aquí completa, completo su carácter «extraordinario». El disfrazado juega a ser otro, representa, «es» otro ser. El espanto de los niños, la alegría desenfrenada, el rito sagrado y la fantasía mística se hallan inseparablemente confundidos en todo lo que lleva el nombre de máscara y disfraz.

Resumiendo, podemos decir, por tanto, que el juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada «como si» y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual.

La función del «juego», en las formas superiores que tratamos aquí, se puede derivar directamente, en su mayor parte, de dos aspectos esenciales con que se nos presenta. El juego es una lucha por algo o una representación de algo. Ambas funciones pueden fundirse de suerte que el juego represente una lucha por algo o sea una pugna a ver quién reproduce mejor algo.

La representación puede consistir tan sólo en presentar ante espectadores algo naturalmente «dado». El pavo real y el pavo ordinario exhiben la magnificencia de su plumaje a sus hembras: pero en esto hay ya presentación, para causar admiración, de algo extraordinario y singularísimo. Si el ave ejecuta pasos de baile, entonces tenemos una representación, una escapada de la realidad habitual, una trasposición de ésta en un orden superior. Claro que no sabemos lo que entonces está ocurriendo dentro del animal. En la vida del niño semejante exhibición está ya muy llena de figuración. Se copia algo, se presenta algo en más bello, sublime o peligroso de lo que generalmente es. Se es príncipe o padre o bruja maligna o tigre. El niño se pone tan fuera de sí que casi cree que «lo es» de verdad, sin perder, sin embargo, por completo, la conciencia de la realidad normal. Su representación es una realización aparente, una figuracion, es decir, un representar o expresar por figura. Si del juego infantil pasamos a las representaciones sacras cultuales de las culturas arcaicas, encontramos que «entra en juego», además, un elemento espiritual muy difícil de describir con exactitud. La representación sacra es algo más que una realización aparente, y también algo más que una realización simbólica, porque es mística. En ella algo invisible e inexpresado reviste una forma bella, esencial, sagrada. Los que participan en el culto están convencidos de que la acción realiza una salvación y procuran un orden de las cosas que es superior al orden corriente en que viven. Sin embargo, la realización mediante representación lleva también, en todos sus aspectos, los caracteres formales del juego. Se «juega», se lleva a cabo la representación, dentro de un campo de juego propio, efectivamente delimitado como fiesta, es decir, con alegría y libertad. Para ello se ha creado un mundo de temporada. Su efecto no cesa con el término del juego, sino que su esplendor ilumina el mundo de todos los días y proporciona al grupo que ha celebrado la fiesta seguridad, orden y bienestar, hasta que vuelve de nuevo la temporada de los juegos sagrados.

Podemos recoger ejemplos de esto por todas partes. Según la vieja doctrina china, la danza y la música tienen como fin conservar el mundo en marcha y predisponer a la naturaleza en favor del hombre. De las competiciones celebradas en los comienzos de las estaciones depende el curso próspero del año. Si no tuvieran lugar, la cosecha no llegaría a sazón[2].

La acción sagrada es un *dromenon*, esto es, algo 'que se hace'. Lo que se ofrece es un drama, es decir, una acción, ya tenga lugar en forma de representación o de competición. Representa un suceso cósmico, pero no sólo como mera representación, sino como identificación; repite lo acaecido. El culto produce el efecto que en la acción se representa de modo figurado. Su función no es la de simple imitación, sino la de dar participación o la de participar[3]. Es un *helping the action out* ('un hacer que se produzca la acción')[4].

Para la ciencia de la cultura no es esencial la forma en que la psicología conciba el proceso que se manifiesta en estos fenómenos. Acaso la psicología explicará la necesidad que lleva a tales representaciones como «identificación compensadora» o como «acción representativa» en vista de la imposibilidad de ejecutar la acción real, enderezada a su fin[5]. Lo que interesa a la ciencia de la cultura es comprender qué significan, en el ánimo de los pueblos, esas figuraciones en las que rige la trasmutación de lo vivido en formas animadas de vida.

Tocamos aquí en la base misma de la ciencia de las religiones, en la cuestión de la esencia del culto, del rito y del misterio. Todo el viejo culto sacrificatorio de los *Vedas* descansa en la idea de que el arte cultual –sea sacrificio, competición o representación–, por el hecho de que representa, copia o figura un determinado acontecimiento cósmico deseado, fuerza a los dioses a que produzcan efectivamente este acontecimiento. Por lo que se refiere al mundo antiguo este aspecto ha sido tratado, partiendo de las danzas guerreras de los curetes de Creta, por Miss J. E. Harrison, en forma convincente, en su libro *Themis. A Study of the Social Origins of Greek Religion*. No queremos abordar todas las cuestiones religiosas que el tema ofrece y nos detenemos sólo en el carácter de juego que presenta la acción cultual arcaica.

El culto es, por tanto, una exposicion, una representación dramática, una figuración, una realización vicaria. En las fiestas sagradas, que vuelven con las estaciones, la comunidad celebra los grandes acontecimientos de la vida de la naturaleza en representaciones sacras. Éstas representan el cambio de las estaciones en acciones dramáticas fantásticamente transfiguradoras del orto y caída de los astros, del crecimiento y madurez de los frutos, del nacimiento, vida y muerte de hombres y animales. Los hombres miman, como expresa Leo Frobenius, el orden de la naturaleza al modo como tienen conciencia de él[6]. En una lejana prehistoria, cree Frobenius, la humanidad ha tomado conciencia de los fenómenos del mundo vegetal y animal y ha adquirido entonces sentido del orden del tiempo y del espacio, de los meses y de las estaciones y del curso solar. Y mima este orden total de la existencia en un juego sagrado. En estos juegos y mediante ellos realiza los acontecimientos representados y ayuda al orden del mundo a sostenerse. Pero estos juegos significan algo más, porque de las formas de este juego cultual ha nacido el orden de la comunidad de los hombres, las instituciones de su primitiva forma estatal. El rey es el sol, la

realeza es la figuración del curso solar. Durante toda su vida el rey representa el papel de «sol» para compartir, finalmente, la suerte del astro: su propio pueblo le arrebata la vida con formas rituales.

La cuestión de en qué grado esta explicación de la muerte ritual del rey y de la concepción que encierra puede valer como cosa demostrada es cosa que abandonamos a otro. Lo que nos interesa es otra cuestión: ¿qué se debe pensar de semejante actualización figurativa de la conciencia primitiva de la naturaleza? ¿Cómo transcurre el proceso que comienza con una experiencia de hechos cósmicos, que no ha cobrado expresión todavía y que desemboca en una elaboración lúdica de estos hechos?

Con razón rechaza Frobenius la explicación, demasiado trivial, que se satisface introduciendo el concepto de «instinto lúdico» como tendencia congénita[7]. «Los instintos –dice– son una invención de nuestra impotencia frente al sentido de lo real». Con el mismo rigor, y todavía mejores motivos, critica la propensión de una época, ya pasada, que para toda adquisición cultural buscaba la explicación con el «fin a que servía», en el «para qué», en las «razones que la motivaban», cosas todas que se interpolaban en la comunidad en estudio. Tal punto de vista lo califica Frobenius de «tiranía causalista de la peor especie», de «idea utilitaria anticuada»[8].

La idea que se hace Frobenius del proceso espiritual que ha debido de tener lugar en este caso se expone como sigue. La experiencia de la naturaleza y de la vida, que no ha cobrado todavía expresión, se manifiesta en el hombre arcaico como una «emoción». «La figuración surge en el pueblo, lo mismo que en los niños y en los hombres creadores, de la emoción»[9]. La humanidad se siente «conmovida por la revelación del destino...». «La realidad del ritmo natural en el devenir y en el perecer ha impresionado su sensibilidad y esto ha conducido a una acción forzada y refleja»[10]. Según él, nos hallamos, por lo tanto, frente a un proceso de trasmutación

necesariamente espiritual. En virtud de la emoción, un sentimiento de la naturaleza se ensancha reflejamente en concepción poética, en forma artística. Ésta es acaso la mejor aproximación, en palabras, que podemos ofrecer para el proceso de la fantasía creadora; apenas si la podemos denominar explicación. El camino que conduce de la percepción estética o mística, en todo caso alógica, de un orden cósmico, al sacro juego cultual, queda tan oscuro como antes.

En la formulación ofrecida por el gran investigador se descuida la determinación más detallada de qué se entiende por representar o «jugar» semejante tema sagrado. Repetidamente Frobenius emplea la palabra «jugar» al ocuparse de las representaciones cultuales, pero no examina mayormente la cuestión de qué pueda significar en este caso jugar. Y hasta uno se pregunta si, en su exposición, no se oculta una idea utilitaria a la que era tan contrario, y que en modo alguno armoniza con la cualidad «juego». El juego sirve, como expresa Frobenius, para actualizar, representar, acompañar y realizar el acontecimiento cósmico. De manera irresistible se adelanta un factor cuasirracional. El juego y la figuración siguen teniendo, para él, la finalidad de expresar alguna otra cosa, a saber, cierta emoción cósmica. El hecho de que esta dramatización sea «jugada», parece para él de importancia secundaria. Teóricamente pudo haberse comunicado también de otro modo. Pero, en nuestra opinión, lo decisivo precisamente es el hecho de jugar. Este juego es, por su esencia, no otra cosa que una forma superior del juego infantil y hasta del animal que, en el fondo, tienen el mismo valor. En estas dos formas de juego es difícil encontrar su origen en una emoción cósmica, en un darse cuenta del orden del mundo que busca su expresión. Por lo menos, una tal explicación no tendría mucho sentido. El juego infantil posee de por sí la forma lúdica en su aspecto más puro.

Nos parece posible describir en otras palabras el proceso que lleva de la emoción de «la vida y la naturaleza» a una re-

presentación de este sentimiento en un juego sagrado. No tratamos de ofrecer una explicación de algo efectivamente no indagable, sino tan sólo presentar plausiblemente un proceso real. La comunidad arcaica juega como juegan el niño y los animales. Este juego está lleno, desde un principio, de los elementos propios al juego, lleno de orden, tensión, movimiento, solemnidad y entusiasmo. Sólo en una fase posterior se adhiere a este juego la idea de que en él se expresa algo: una idea de la vida. Lo que antes fue juego mudo cobra ahora forma poética. En la forma y en la función del juego, que representa una cualidad autónoma, encuentra el sentimiento de incardinación del hombre en el cosmos su expresión primera, máxima y sagrada. Va penetrando cada vez más en el juego el significado de una acción sagrada. El culto se injerta en el juego, que es lo primario.

Nos movemos aquí en un terreno donde apenas cabe penetrar con los recursos cognoscitivos de la psicología, ni tan siquiera con la teoría de nuestra facultad de conocer. Las cuestiones que aquí surgen tocan el fondo mismo de nuestra conciencia. El culto es suprema y santa gravedad. Sin embargo, ¿puede ser el juego al mismo tiempo? Desde un principio vimos que todo juego, lo mismo el del infante que el del adulto, puede jugarse con la mayor seriedad. Pero ¿podría ir esto tan lejos que, a la emoción sacra de una acción sacramental, se le vincule todavía la cualidad lúdica? La deducción nuestra se encuentra aquí más o menos trabada por la rigidez de los conceptos formulados. Estamos acostumbrados a considerar la oposición entre juego y seriedad como algo absoluto. Pero, a lo que parece, esta oposición no penetra hasta el fondo.

Piénsese un momento en la gradación siguiente. El niño juega con una seriedad perfecta y, podemos decirlo con pleno derecho, santa. Pero juega y sabe que juega. El deportista

juega también con apasionada seriedad, entregado totalmente y con el coraje del entusiasmo. Pero juega y sabe que juega. El actor se entrega a su representación, al papel que desempeña o juega. Sin embargo, «juega» y sabe que juega. El violinista siente una emoción sagrada, vive un mundo más allá y por encima del habitual y, sin embargo, sabe que está ejecutando o, como se dice en muchos idiomas, «jugando». El carácter lúdico puede ser propio de la acción más sublime. ¿No podríamos seguir hasta la acción cultual y afirmar que también el sacerdote sacrificador, al practicar su rito, sigue siendo un jugador? Si se admite para una sola religión, se admite para todas. Los conceptos de rito, magia, liturgia, sacramento y misterio entrarían, entonces, en el campo del concepto «juego». Hay que evitar el forzar demasiado la conexión interna del concepto, porque tendríamos, al extender demasiado ese concepto de juego, un mero juego de palabras. Pero creo que no incurrimos en este tropiezo si consideramos la acción sacra como juego. Lo es en cualquier aspecto por la forma y, por la esencia, en cuanto que traspone a los participantes en otro mundo. Para Platón se daba, sin reserva alguna, esta identidad entre el juego y la acción sacra. No tenía reparo en incluir las cosas sagradas en la categoría de juego. «Hay que proceder seriamente en las cosas serias[11] y no al revés. Dios es, por naturaleza, digno de la más santa seriedad. Pero el hombre ha sido hecho para ser un juguete de Dios, y esto es lo mejor en él. Por esto tiene que vivir la vida de esta manera, jugando los más bellos juegos, con un sentido contrario al de ahora.» «Consideran la guerra como una cosa seria..., pero en la guerra apenas si se da el juego ni la educación, que nosotros consideramos como lo más serio»[12]. También la vida de paz debe llevarla cada uno lo mejor que pueda. ¿Cuál es la manera justa? Hay que vivirla jugando, «jugando ciertos juegos, hay que sacrificar, cantar y danzar para poder congraciarse a los dioses, defenderse de los enemigos y conseguir la victoria»[13].

En esta identificación platónica del juego y lo sacro, lo sagrado no desmerece porque se le califique de juego, sino que éste queda exaltado porque su concepto se eleva hasta las regiones más altas del espíritu. Decíamos al principio que el juego existió antes de toda cultura. También, en cierto sentido, se cierne sobre todas ellas o, por lo menos, permanece libre de ellas. El hombre juega, como niño, por gusto y recreo, por debajo del nivel de la vida seria. Pero también puede jugar por encima de este nivel: juegos de belleza y juegos sacros.

Desde este punto de vista podemos precisar más la conexión íntima entre culto y juego. De este modo se aclara el fenómeno de la amplia homogeneidad que ofrecen las formas rituales y las lúdicas, y mantiene su actualidad la cuestión de en qué grado toda acción sacra corresponde a la esfera del juego.

Vimos que entre las características formales del juego la más importante era la abstracción especial de la acción del curso de la vida corriente. Se demarca, material o idealmente, un espacio cerrado, separado del ambiente cotidiano. En ese espacio se desarrolla el juego y en él valen las reglas. También la demarcación de un lugar sagrado es el distintivo primero de toda acción sacra. Esta exigencia de apartamiento es, en el culto, incluyendo la magia y la vida jurídica, de significación mayor que la meramente espacial o temporal. Casi todos los ritos de consagración e iniciación suponen, para los ejecutantes y para los iniciados, situaciones artificialmente aisladoras. Siempre que se trata de profesión de votos, de recepción en una orden o en una hermandad, de conjuración y sociedad secreta, nos encontramos, en una forma u otra, con esta demarcación. El hechicero, el vidente, el sacrificador comienzan demarcando el lugar sagrado. El sacramento y el misterio suponen un lugar consagrado.

Por la forma, es lo mismo que este encercado se haga para un fin santo o por puro juego. La pista, el campo de tenis, el lugar marcado en el pavimento para el juego infantil de cielo e infierno, y el tablero de ajedrez no se diferencian, formal-

mente, del templo ni del círculo mágico. La sorprendente uniformidad de los ritos de consagración en todo el mundo nos indica que tales ritos arraigan en un rasgo primordial y fundamental del espíritu humano. Generalmente esta uniformidad de formas culturales se suele explicar por una causa lógica, ya que la necesidad de demarcación y apartamiento se debería a la preocupación de defender lo consagrado de las influencias dañinas de fuera, que serían especialmente peligrosas en el estado que cobra lo consagrado. De este modo se coloca, en el origen del proceso cultural correspondiente, una reflexión razonable y un propósito utilitario, precisamente la explicación utilitaria que rechazaba Frobenius. No se cae en la idea de los astutos sacerdotes que inventaron la religión, pero en esta concepción queda, sin embargo, algo de la motivación racionalista. Si aceptamos, por el contrario, la identidad esencial y originaria de juego y rito reconocemos, al mismo tiempo, que los lugares consagrados no son, en el fondo, sino campos de juego, y ya no se presenta esa cuestión falaz del «para qué» y del «porqué».

Si resulta que la acción sacra apenas se puede diferenciar formalmente del juego, se plantea entonces la cuestión de si esta coincidencia entre el culto y el juego no se extenderá más allá del aspecto puramente formal. Asombra que la ciencia de las religiones y la etnología no hayan insistido más en la cuestión de en qué medida las acciones sagradas, que transcurren en forma de juego, se verifican también con la actitud y el ánimo del juego. Tampoco Frobenius, según creo, ha planteado esta cuestión. Lo que yo puedo decir se limitará a observaciones aisladas, acarreadas de entre informaciones fortuitas. Es claro que la actitud espiritual en que una comunidad vive y recibe sus ritos sagrados es, a primera vista, de una altísima y santa seriedad. Pero subrayemos, una vez más, que también la actitud auténtica y espontánea del jugador puede ser de profunda gravedad. El jugador puede entregarse, con todo su ser, al juego, y la conciencia de

«no tratarse más que de un juego» puede trasponerse totalmente. El gozo, inseparablemente vinculado al juego, no sólo se transmite en tensión sino, también, en elevación. Los dos polos del estado de ánimo propio del juego son el abandono y el éxtasis.

Este estado de ánimo es, por naturaleza, inestable. En todo momento la «vida ordinaria» puede reclamar sus derechos, ya sea por un golpe venido de fuera, que perturba el juego, o por una infracción a las reglas o, más de dentro, por una extinción de la conciencia lúdica debido a desilusión y desencanto.

¿Qué ocurre con la actitud y el estado de ánimo en las fiestas sacras? La palabra «celebrar» lo denuncia casi. Se celebra el acto sagrado, es decir, que cae en el ámbito de la fiesta. El pueblo que acude a sus santuarios se reúne para una manifestación común de alegría. Consagración, sacrificio, danza sagrada, competición sacra, representaciones, misterios, todo se halla incluido dentro de las fronteras de la fiesta. Aunque los ritos sean sangrientos, las pruebas de los iniciandos crueles, las máscaras espantosas, todo se celebra, todo se ejecuta o juega como fiesta. La vida corriente se halla suspendida. Banquetes, festines y toda clase de desenfreno acompañan a la fiesta en toda su duración. Piénsese en ejemplos griegos o africanos y apenas si será posible trazar una línea clara de separación entre el ánimo que impera en las fiestas y la emoción sacra de los misterios.

Casi al mismo tiempo de la aparición de la edición holandesa de este libro, el investigador húngaro Karl Kerényi ha publicado un trabajo acerca de la naturaleza de la fiesta que guarda estricta relación con nuestro tema[14]. Según este autor, la fiesta posee también aquel carácter de autonomía primaria que nosotros señalamos en el concepto de juego. «Entre las realidades anímicas, la fiesta es una cosa por sí, que no se puede confundir con ninguna otra en el mundo»[15]. Lo mismo que nosotros decimos del juego, la fiesta es, para él,

un fenómeno descuidado por la ciencia de la cultura. «Parece que el fenómeno de la fiesta se ha escapado por completo a los etnólogos»[16]. La ciencia se desliza sobre la realidad de la fiesta como si ésta no existiera[17]. Podríamos añadir que lo mismo pasa con el juego. Entre la fiesta y el juego existen, por la naturaleza de las cosas, las más estrechas relaciones. El descartar la vida ordinaria, el tono, aunque no de necesidad, predominantemente alegre de la acción –también la fiesta puede ser muy seria–, la delimitación espacial y temporal, la coincidencia de determinación rigurosa y de auténtica libertad, he aquí los rasgos capitales comunes al juego y a la fiesta. En la danza es donde ambos conceptos parecen presentarse en más íntima fusión. Los indios cora de la costa mexicana del Pacífico denominan sus fiestas sagradas de la mazorca tierna y del tueste del maíz «juego de sus dioses mayores»[18].

Las ideas de Kerényi sobre la fiesta como concepto cultual constituyen ya, en su forma provisional, que seguramente habrá de ser ahondada, un refuerzo y una ampliación del fundamento sobre el que descansa este libro. Sin embargo, tampoco con esta constatación de la relación existente entre el ánimo que acompaña a la fiesta sagrada y al juego está dicho todo. Porque el juego auténtico, independientemente de sus características formales y de su alegría, lleva, indisolublemente unido, otro rasgo esencial: la conciencia, por muy al fondo que se halle, de ser «como si». Queda, pues, la cuestión de en qué grado semejante conciencia puede vincularse a la acción sagrada que se ejecuta con entrega absoluta.

Limitémonos a los ritos sagrados de las culturas arcaicas, y no será imposible esbozar algunos rasgos del grado de seriedad con que se ejecutan. Si no me equivoco, los etnólogos parecen coincidir en que el estado de ánimo con que los salvajes celebran y contemplan las grandes fiestas religiosas no es de arrobo e ilusión completos. No falta una conciencia, muy al fondo, de que no es de verdad. Aw. E. Jensen, en su libro *Beschneidung und Reifezeremonien bei Naturvölker*, hace

una exposición viva de esta actitud[19]. Parece ser que los hombres no tienen ningún miedo a los espíritus que, durante la fiesta, deambulan por todas partes y que aparecen a la vista de todos en sus momentos culminantes. Lo que no tiene nada de extraño, pues son ellos mismos los que realizan la escenificación de todas las ceremonias: han fabricado las máscaras, las llevan y las esconden, después de usarlas, de las mujeres. Hacen el ruido que anuncia la aparición del espíritu, marcan su huella en la arena, tocan las flautas que representan las voces de los antepasados y hacen sonar las carracas. En una palabra, su posición, nos dice Jensen, se parece a la de los padres que saben lo del disfraz de los Reyes Magos y lo ocultan al niño[20]. Los hombres mienten a las mujeres acerca de lo que ocurre en el lugar consagrado y aislado de la maleza[21]. El estado de los iniciandos mismos oscila entre la emoción extática, la demencia simulada, el calofrío de espanto y la comedia infantil para darse importancia[22]. Tampoco las mujeres son engañadas del todo. Saben demasiado quién es el que está detrás de cada máscara. Sin embargo, se agitan terriblemente si la máscara se les acerca en actitud amenazadora y huyen con gritos de espanto. Estas expresiones de miedo, dice Jensen, son en parte totalmente espontáneas y auténticas, pero, por otro lado, deber tradicional. «Hay que hacerlo así.» Las mujeres son, por decirlo así, las comparsas en la fiesta y saben que no tienen que echarla a perder[23].

Como vemos, no es posible marcar el límite en el cual la seriedad sacra se afloja hasta el punto de llegar a ser *fun*, guasa, una broma. Entre nosotros, un padre un poco infantil puede enfadarse de verdad si sus hijos le sorprenden cuando se está vistiendo de rey mago. Un padre kwakiutl de la Columbia británica mató a su hija porque le sorprendió en un trabajo de talla para una ceremonia[24]. La oscilación de la conciencia religiosa de los negros loango es descrita por Peschuël Loesche con palabras muy parecidas a las usadas por

Jensen. Su creencia en las representaciones sacras y en los ritos es, en cierto modo, una medio creencia, pues coincide con la burla y con la afectación de indiferencia. Lo importante es el estado de ánimo que reina en la fiesta[25]. En el capítulo «Primitive Credulity» de su libro *The Treshold of Religion,* R. R. Marett ha demostrado cómo en la fe primitiva juega siempre un determinado elemento de *make-believe,* de hacer creer. Ya se sea hechicero o hechizado, se es a la vez engañador y engañado. Pero se quiere ser el engañado[26]. Así como el salvaje es un buen actor que se entrega por completo, como un niño, a su papel, también es un buen espectador y también, como el niño, puede asustarse espantosamente con el ruido de algo que sabe que no es ningún león auténtico[27]. El nativo, dice Bronislaw Malinovski, siente y teme su fe más de lo que se la formula claramente[28]. El comportamiento de las personas a las que la comunidad primitiva atribuye propiedades sobrenaturales puede describirse de la mejor manera como un *playing up to the role,* están representando su papel[29].

A pesar de esta conciencia, en parte eficaz, de la no autenticidad del acontecer mágico y sobrenatural, esos mismos investigadores llaman la atención para que no se saque la consecuencia de que todo el sistema de creencias y prácticas no sea más que un engaño inventado por un grupo incrédulo con el objeto de dominar a grupos crédulos. Semejante idea no la ofrecen sólo los viajeros, sino, en ocasiones, la misma tradición de los nativos. Pero no puede ser la idea justa. «El origen de una acción sacra no puede residir más que en la credulidad de todos, y la conservación engañosa de la misma, con el fin de aumentar el poder de un grupo, no puede ser más que el resultado final de una evolución histórica»[30].

De lo dicho se deduce claramente, a mi entender, que cuando se habla de las acciones sacras de los pueblos primitivos, no hay que perder de vista ni un momento el concepto

«juego». No sólo porque en la descripción del fenómeno haya que acudir de continuo a la palabra jugar, sino porque en el mismo concepto de juego se comprende del mejor modo la unidad e inseparabilidad de fe e incredulidad, la alianza de la gravedad sagrada con la simulación y la broma. Jensen admite en este caso la analogía del mundo infantil con el mundo de lo primitivo, pero mantiene, en principio, una diferencia entre la actitud del niño y la del salvaje. El niño, cuando se presenta el rey mago, se halla ante una aparición «completamente elaborada» y en una situación a la que se acomoda inmediatamente con las capacidades que le son propias. «Pero las cosas pasan de muy distinto modo en la actitud creadora de aquellos hombres que han originado las ceremonias de que tratamos: no tienen que habérselas con apariciones ya fabricadas, sino con la naturaleza que les rodea, pues han concebido y tratado de representar sus inquietantes demonios»[31]. Aquí tropezamos con las opiniones, ya citadas, del maestro de Jensen, Frobenius. Pero surgen dos reparos. En primer lugar, Jensen establece la diferencia entre el proceso espiritual que transcurre en el alma del niño y el que transcurre en el alma del creador de un rito. Pero este último proceso no le conocemos. Nos encontramos con una comunidad cultural que, lo mismo que el niño entre nosotros, recibe ya elaboradas, como tema tradicional, sus representaciones cultuales, y reacciona ante ellas lo mismo que el niño. Pero aun prescindiendo de esto, también se escapa por completo a nuestra observación el proceso de este enfrentamiento con la experiencia de la naturaleza que conduce a la «concepción» y «representación» en una acción cultual. Frobenius y Jensen no hacen sino acercarse a la cuestión con una metáfora fantástica. Todo lo más que se puede decir del proceso operante en la figuración, es que se trata de una función poética, y como mejor se la caracteriza es designándola función lúdica.

Consideraciones de este tipo nos adentran en el problema de la naturaleza de las ideas religiosas primarias. Como es sabido, una de las concepciones más importantes compartidas por cualquiera que se haya dedicado a la ciencia de las religiones es la siguiente: cuando una forma religiosa supone entre dos cosas de orden diferente, por ejemplo, un hombre y un animal, una sacra identidad esencial, en este caso la relación no queda expresada de una manera limpia y adecuada con nuestra idea de unión simbólica. La unidad entre los dos términos es mucho más esencial que entre una sustancia y su símbolo figurativo. Se trata de una unidad mística. Una cosa «se ha convertido» en otra. En su danza mágica el salvaje «es» un canguro. Pero hay que ponerse en guardia contra las deficiencias y diversidades de la capacidad expresiva del hombre. Para hacernos una idea del estado de ánimo del salvaje nos vemos obligados a reproducir este estado con nuestra terminología y, querámoslo o no, trasformamos las ideas creyentes del salvaje en la rigurosa determinación lógica de nuestros conceptos. De este modo expresamos la relación entre él y su animal como si, para él, significara un «ser» mientras que para nosotros es un «jugar». Ha adoptado el «ser» de un canguro, y nosotros decimos: desempeña, «juega» el papel de canguro. Pero el salvaje no conoce ninguna diferencia conceptual entre «ser» y «jugar», nada sabe de identidad, imagen o símbolo alguno. Y por eso nos preguntamos si no será el mejor modo de aproximarse al estado de ánimo del salvaje en su acción sacra mantenernos en el término primario «jugar». En nuestro concepto «juego» la diferencia entre fe y simulación se cancela. Este concepto se une sin violencia alguna con el de consagración y el de lo sagrado. Cualquier preludio de Bach, cualquier verso de la tragedia nos manifiesta esto. Si consideramos toda la esfera de la llamada cultura primitiva como una esfera de juego, se nos abre la posibilidad de una comprensión mucho más directa y general de su peculiaridad que con cualquier análisis psicológico o sociológico, por muy agudos que sean.

Es un juego sagrado, imprescindible para el bienestar de la comunidad, preñado de visión cósmica y de desarrollo social, pero es siempre un juego, una acción que, como la vio Platón, se ejecuta fuera y por encima de la esfera de la vida prosaica de la necesidad y de lo serio.

En esta esfera del juego sagrado se encuentra a sus anchas el niño, el poeta y el salvaje. La sensibilidad estética del hombre moderno le ha aproximado un poco a esta esfera. Pensamos en la moda que considera la máscara como objeto artístico. El entusiasmo actual por lo exótico puede ser, en ocasiones, un poco *snob*, pero tiene, de todos modos, un peso espiritual mayor y mayor valor cultural que el gusto del siglo XVIII en que turcos, indios y chinos estaban de moda. El hombre moderno tiene, sin duda, una capacidad muy desarrollada para comprender lo lejano y extraño. Nada le ayuda mejor para ello que su sensibilidad para todo lo que sea máscara y disfraz. Mientras la etnología señala su enorme significación social, el profano culto experimenta la inmediata emoción estética compuesta de belleza, de espanto y de misterio. También para los adultos cultos hay algo misterioso en la máscara. La visión de enmascarados nos conduce, en la pura percepción estética, a la que no se vincula ninguna idea religiosa definida, fuera de la vida ordinaria, a un mundo distinto del de todos los días, al mundo del salvaje, del niño, del poeta, a la esfera del juego.

Si podemos hacer converger nuestras ideas acerca de la significación y peculiaridad de los actos culturales primitivos en el concepto inderivable de juego, nos queda, sin embargo, una cuestión en extremo peliaguda. ¿Qué ocurre si pasamos de las formas religiosas inferiores a las superiores? La mirada se eleva de los fantasmas sombríos de los pueblos primitivos, australianos, africanos o indios, al culto sacrificatorio védico, que ya está preñado de la sabiduría de los

Upanishads, a las homologías místicas de la religión egipcia, a los misterios órficos o a los eleusinos. En realidad, su forma está todavía muy próxima a lo primitivo, hasta en detalles fantásticos y sangrientos. Pero reconocemos en ellos, o por lo menos sospechamos, un contenido de sabiduría y verdad que nos impide tratarlos con la habitual suficiencia, que tampoco es, sin embargo, razonable respecto a las culturas llamadas primitivas. La cuestión es si, en virtud de la homogeneidad formal, podemos también atribuir la calificación de juego a la conciencia sagrada, a la fe que llena estas formas superiores. Si nos hemos apropiado la concepción platónica del juego, a lo cual nos conduce lo que hemos anticipado, entonces no encontraremos el menor reparo. Platón pensaba en los juegos consagrados a la divinidad como lo más alto a que el hombre puede dedicar su afán en la vida. No por eso se renuncia a la valoración de los misterios sacros como la expresión más alta de algo que escapa a la razón lógica. La acción sacra queda comprendida, en lugar importante, dentro de la categoría juego, sin que por eso pierda, en esta subordinación, el reconocimiento de su carácter sagrado.

2. El concepto de juego y sus expresiones en el lenguaje

Hemos hablado del juego como algo conocido y hemos tratado de analizar, o por lo menos de determinar aproximadamente, el concepto expresado por la palabra. Pero no hemos perdido de vista la posibilidad de que el concepto quede limitado, angostado, por la palabra común que lo expresa entre nosotros. No es la ciencia, sino el lenguaje creador el que ha dado origen, a la vez, a la palabra y al concepto; el lenguaje, es decir, los infinitos lenguajes del mundo. Nadie supondrá que todos ellos han designado un mismo concepto idéntico de juego con una sola palabra, así como cada idioma tiene una palabra para la mano o el pie. La cuestión no es tan fácil.

No nos queda más remedio que partir del concepto de juego que nos es común, esto es, tal como lo circunscriben las palabras que le corresponden, con algunas divergencias, en la mayoría de los idiomas europeos modernos. Creímos poder definir este concepto como sigue: el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un

sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de «ser de otro modo» que en la vida corriente. Definido de esta suerte, el concepto parece adecuado para comprender todo lo que denominamos juego en los animales, en los niños y en los adultos: juegos de fuerza y habilidad, juegos de cálculo y de azar, exhibiciones y representaciones. Esta categoría, juego, parece que puede ser considerada como uno de los elementos espirituales más fundamentales de la vida.

Pronto se ve que el lenguaje en modo alguno ha distinguido desde un principio con la misma precisión semejante categoría universal, comprendiéndola en una sola palabra. Todos los pueblos juegan y lo hacen de manera extrañamente parecida y, sin embargo, no todos los idiomas abarcan el concepto «juego» con una sola palabra, de manera tan firme y al mismo tiempo tan amplia como los modernos idiomas europeos. En este punto podría surgir la duda nominalista acerca de la legitimidad de los conceptos universales y decirse: para cada grupo humano el concepto de juego no contiene más de lo que dice la palabra que para él emplea: y, en lugar de palabra, podríamos decir «palabras». Es posible que un idioma haya abarcado en una sola palabra, mejor que otros, las diferentes formas de manifestarse el concepto. Y ésta es, en efecto, la situación. La abstracción del concepto general o «juego» se ha llevado a cabo en unas culturas antes y de manera más completa que en otras, y esto ha tenido como consecuencia que lenguajes muy desarrollados hayan conservado, para las diversas formas de juego, palabras muy diferentes, y que esta multiplicidad de designaciones conceptuales haya impedido la subsunción de todas las formas de juego en un solo término conceptual. Este caso se puede comparar con el hecho conocido de que los lenguajes primitivos poseen, en ocasiones, palabras para designar las diversas especies de un género, sin que posean ninguna para éste. Así, por ejemplo, poseen un nombre para la trucha y otro para la anguila, pero ninguno para el pez.

Diversas indicaciones señalan que la abstracción del fenómeno «juego» ha tenido lugar en algunas culturas de modo secundario mientras que la función misma del jugar ha tenido carácter primario. En este aspecto me parece muy importante que en ninguna de las mitologías que yo conozco se haya encarnado el juego en una figura divina o demoníaca[1] mientras que, al contrario, muy a menudo se nos aparece una divinidad jugando. También nos sugiere la concepción tardía de un concepto general del juego la no existencia de una palabra indoeuropea común que lo designe. Hasta el mismo grupo de los idiomas germánicos se dispersa en la designación del juego, pues posee tres palabras diferentes.

No es ningún azar que, precisamente, aquellos pueblos en los que el juego, en todas sus formas, estaba metido en la masa de su sangre, cuenten con diversas designaciones de esta actividad. Creo que puedo afirmar esto, con mayor o menor seguridad, del griego, del sánscrito, del chino y del inglés.

El griego posee una admirable expresión del juego infantil en el sufijo *inda*. No designa otra cosa que jugar. Se trata de un sufijo sin flexión e inderivable filológicamente[2]. Los niños griegos jugaban σφαιρῖνδα, con la pelota; ἑλκυστίνδα, con la cuerda; στρεπτίνδα, juego de lanzamiento; βασιλίνδα, a ser rey. La perfecta independencia de este sufijo es ya un símbolo de la inderivabilidad del concepto juego. En oposición a esta designación completamente específica del juego de los niños, el griego utiliza para la designación de la total esfera del juego no menos que tres palabras. La palabra más corriente es παιδιά. Su etimología es bien clara, pues significa cosa de niños, pero se diferencia ya por el acento de παιδια, niñería. Pero en su uso la palabra παιδιά, no se ha limitado a la esfera del juego infantil. Con sus derivados παίζειν, jugar; παῖγμα y παίγνιον, juguete, puede designar a todas las formas del juego, hasta las más altas y santas, como vimos antes. A todo ese grupo de palabras parece vin-

cularse la significación de contento, alegría y despreocupación. Junto a la palabra παιδιά el vocablo ἀθύρω, ἄουρμα queda un poco esfumado. Señala el matiz de retozo y frivolidad.

Pero queda todavía un campo muy extenso, que cae en la esfera del juego en nuestra moderna terminología europea, pero que los griegos no abarcaban ni con παιδιά ni con ἄουρμα, a saber, los juegos de competición y de lucha. Todo este dominio, tan importante en la vida griega, se designa preferentemente con la palabra ἀγών. Oculta, en cierto modo, una parte esencial del concepto de juego. Pues no expresa claramente, por lo general, la idea de lo no serio, de lo lúdico. Basándose en esto y en la extraordinaria importancia que el *agón* revestía en la cultura helénica y en la vida diaria de cada griego, me ha reprochado el profesor Bolkestein el haber incluido injustificadamente en mi conferencia *Ueber die Grenzen von Spiel und Ernst in der Kultur,* en el concepto juego, las competiciones griegas, desde las más altas, que hundían sus raíces en el culto, hasta las más insignificantes[3]. «Cuando oímos hablar de juegos olímpicos acogemos, sin darnos cuenta, un término latino en el que se expresa el juicio de valor romano acerca de las competiciones que designa y que es totalmente diferente de la estimación griega.» Después de enumerar diversas formas de lo agonal, que muestran cómo la tendencia a la porfía llenaba toda la vida griega, saca la conclusión: «Todo esto nada tiene que ver con el juego, a no ser que se quiera afirmar que toda la vida fue, para los griegos, un juego».

En cierto sentido éste es el propósito del presente libro. A pesar de mi admiración por la forma en que el historiador de Utrecht ilustra nuestras ideas sobre la cultura griega, y a pesar del hecho de no haber sido sólo los griegos los que han distinguido el *agón* y el juego, no me queda más remedio que disentir de su opinión. La refutación de ella se halla ya supuesta por todo lo que venimos diciendo. Me limito, por lo

tanto, a un solo argumento: el *agón,* en el mundo griego, o en cualquier otra parte donde se haya presentado, muestra todas las características formales del juego y pertenece, en virtud de su función, más que nada al dominio de la fiesta, es decir, a la esfera del juego. Es imposible separar la competición, como función cultural, de la triple unión entre juego, fiesta y acción sacra. La explicación de que en griego los conceptos de juego y de *agón* no son terminológicamente distintos se puede presentar de la siguiente manera. Ya hemos visto que la elaboración de un concepto general y lógicamente homogéneo del juego ha tenido lugar tardíamente. Pero en la sociedad helena lo agonal tuvo ya, desde muy temprano, tal alcance y estimación tan seria, que ya no se tenía conciencia de su carácter lúdico. La porfía, en todas las ocasiones, se convirtió entre los griegos en una función cultural tan intensa, que se consideró como algo corriente y lleno de valor y ya no se sintió como juego.

Como veremos en seguida, el caso griego no es el único. Se presenta también, en una forma un poco diferente, entre los viejos hindúes. También ellos poseen diferentes palabras para expresar el concepto juego. El sánscrito posee no menos que cuatro diferentes raíces en uso. El término conceptual más general es *kridati.* Designa el juego de niños, adultos y animales. Y lo mismo que la palabra correspondiente en los idiomas germánicos, sirve también para designar el agitarse del viento y de las olas. Puede señalar el brinco o la danza en general, sin referencia expresa al juego. Muy próxima a esta significación está la raíz *nrt,* que cubre todo el campo de la danza y de la representación dramática. *Divyati* designa, en primer lugar, el juego de dados, pero también significa jugar en general, bromear, retozar y burlar. La significación primaria parece ser la de arrojar, con la que está relacionada también la de irradiar[4]. En la raíz *las,* de donde procede *vilasa,* se juntan las significaciones de irradiar, de aparecer repentinamente, de resonar, de vaivén, de jugar y

de estar ocupado en general o de hacer algo. En el sustantivo *lila* con el denominativo *lilayati,* cuya significación fundamental es la de oscilar y la de balanceo, se expresa sobre todo lo aéreo, ligero, alegre, desembarazado e intrascendente del juego. Además, *lila* señala el «como si», lo aparente, la imitación propia del juego. Así, por ejemplo, *gajalilaya* (literalmente: con elefante juego) significa exactamente: como un elefante; *gajendralila* (literalmente: alguien cuyo juego es elefante), un hombre que representa a un elefante, que juega este papel. En todas estas designaciones del juego el punto de partida semántico del concepto parece ser un movimiento rápido, conexión que encontramos en otros muchos idiomas. Claro que esto no quiere decir que las palabras significaran al principio exclusivamente un tal movimiento y que luego fueran transferidas al juego. Lo agonal, como tal, no está, por lo que yo sé, expresado en sánscrito por ninguna de las palabras que designan el juego y, de manera extraña, ni en la vieja India, donde eran comunes diversos géneros de competiciones, existe ningún vocablo específico.

El profesor Duyvendak me ha proporcionado amistosa información acerca del modo como se expresa en chino la función lúdica. También aquí falta la designación común, por medio de una sola palabra, de los diversos tipos de actividades que nosotros nos creemos con derecho a subordinar al concepto juego. La palabra más importante parece ser *wan,* en la que prevalecen las ideas de juego infantil. Encierra, principalmente, los siguientes sentidos especiales: entretenerse con algo, encontrar gusto en algo, divertirse, juguetear, alborotar, bromear. También sirve para palpar, examinar, olfatear, enredar con pequeños adornos y, finalmente, disfrutar de la luna. El punto de partida semántico parece ser: fijarse, con juguetona atención, en algo, sumirse, despreocupadamente, en algo. No sirve para designar juegos de habilidad, competiciones, juego de dados o representaciones.

Para esto último, para la representación dramática ordenada, el chino emplea palabras que pertenecen al grupo significativo de «situación», «exposición». Para todo lo que sea competición dispone de la palabra especial *tscheng,* que se puede comparar perfectamente con la griega ἀγών, y también la palabra *sai,* que designa especialmente la competición organizada para alcanzar un premio, el certamen.

Como ejemplo del modo como se expresa este concepto del juego en el dominio de las llamadas culturas primitivas, puedo utilizar los informes que me proporciona el profesor Uhlenbeck sobre el idioma de una tribu de los algonkinos, la de los indios pies negros. Para todos los juegos infantiles sirve el tronco verbal *koani.* No puede ser vinculado a ningún juego determinado, pues designa el juego infantil en general, tanto el de simple carácter retozón como el organizado. Cuando se trata de juegos de muchachos y de adultos no se habla ya, aunque se trate del mismo juego, de *koani.* Por el contrario, se emplea otra vez esta palabra con significación erótica, y especialmente para las relaciones ilegítimas. Para expresar el juego sometido a determinadas reglas sirve el término general *kaxtsi.* Esta palabra designa igualmente juegos de azar, de habilidad y de fuerza. Aquí encontramos el elemento semántico de ganancia y de porfía. La relación entre *koani* y *kaxtsi,* trasladada de lo nominal a lo verbal, se asemeja en cierto modo a la de παιδιά y ἀγών; sin embargo, en el sentido de que los juegos de azar, que para los griegos pertenecen al grupo de παίζω, en el lenguaje de los pies negros caen dentro de lo agonal. Para todo lo que se halla dentro de la esfera mágico-religiosa, por ejemplo, para la danza y la fiesta, no sirven ni *koani* ni *kaxtsi.* Además, poseen estos indios dos palabras especiales para ganar, de las que una, *amots,* es para ganar una carrera, certamen o juego, pero también para ganar el combate, en este caso, en el sentido de 'organizar una matanza', mientras que la otra, *skits,* o en su caso *skets* sirve tan sólo para el juego y el deporte. Por

lo que se ve, la esfera lúdica y la agonal parecen confundirse por completo. Existe también una palabra propia para apostar: *apska*. Es notable la posibilidad que existe de dotar a un verbo con la significación accesoria de que 'no es en serio', de que 'es en broma', mediante un prefijo, *kip*, literalmente: 'por lo corto, nada más que así', por ejemplo, *ániu* significa 'él dice', *kipaniu*, 'lo dice en broma, no con intención'.

En conjunto, parece que en el lenguaje de los pies negros el concepto de juego, por lo que se refiere a la abstracción y a la posibilidad de expresión, no es muy distinto del griego, pero tampoco se identifica con él.

Vemos, pues, que en griego, en el antiguo hindú y en chino, se encuentra diferenciado el concepto de competición del de juego, mientras que en el lenguaje de los pies negros la línea de demarcación es un poco diferente y esto podría inclinarnos a creer que Bolkestein tenía razón y que esta separación lingüística correspondía a una diferencia sociológica y psicobiológica esencial, más profunda, entre juego y competición. Pero contra esta conclusión está, no sólo todo el material histórico-cultural que manejaremos a continuación, sino también el hecho de que, en este aspecto, toda una serie de lenguajes, no menos separados entre sí, muestran en el concepto de juego una concepción más amplia. Además de para la mayoría de los idiomas europeos, vale esto para el latín, el japonés y uno, por lo menos, de los idiomas semíticos.

En lo que respecta al japonés, la ayuda amistosa del profesor Rahder me permite ofrecer algunas observaciones. Posee, en oposición con el chino y de acuerdo con los modernos idiomas de Occidente, una palabra muy determinada para la función lúdica en general, y, en oposición a ella, otra que designa lo serio. El sustantivo *asobi* y el verbo *asobu* significan jugar en general, abandono, diversión, distracción, excursión, recreo, libertinaje, jugar a los dados, ociosidad, algo que se halla sin utilizar, estar sin ocupación. También sirve en el sentido de representar algo, imitar. Es notable la significación de jugar aplicada a la limitada soltura de movimientos –al juego– de una rueda o de otro instrumento, lo mismo que en alemán, holandés e inglés[5]. También es notable la palabra *asobu* con el sentido de estudiar con alguien, de estudiar en algún sitio, que recuerda la palabra latina *ludus* en su significación de escuela. *Asobu* puede designar un simulacro de lucha, pero no una competición como tal, así que encontramos, otra vez, una línea de separación entre el *agón* y el juego. Finalmente *asobu*, en este caso comparable al chino *wan*, se aplica también a las reuniones de té con fines estéticos, en las que se van pasando de mano en mano trabajos de cerámica entre admiraciones y alabanzas. Parece faltar el enlace con el mover rápido, con el brillar y con el juguetear.

Un examen atento de la concepción japonesa del juego nos llevaría demasiado dentro de la cultura japonesa, lo que está más allá de nuestro propósito. Bastará con lo siguiente. La extraordinaria gravedad del ideal de vida japonés se suele ocultar bajo la ficción de que no se trata más que de un juego. Del mismo modo que la caballería de la Edad Media cristiana, el *buschido* japonés transcurre en la esfera del juego. El idioma conserva esta concepción todavía en el *asobase-kotoba* de la conversación cortés, que se emplea con las personas de rango. Se presentan las cosas como si todo lo que hacen las clases superiores lo hicieran jugando. La forma cortés para decir «ustedes llegan a Tokio», literalmente reza: «ustedes juegan llegada en Tokio», y para decir «me he enterado de que ha fallecido su padre», literalmente: «me he enterado de que su señor padre ha jugado el morir». Este modo de expresión está próximo, a lo que parece, al aleman *Seine Majestät haben geruht* ('Su majestad se ha dignado'), o la holandesa *U gelieve*[6]. El personaje de rango es visto en una altura en la que sólo un dignarse voluntario puede moverle a obrar.

Frente a este ocultamiento de la vida noble tras el juego tenemos, en japonés, un concepto muy explícito de la seriedad, de lo que no es juego. Para la palabra *majime* tenemos estas significaciones: seriedad, parquedad, honorabilidad, solemnidad y también: sosiego, honradez, decencia. Guarda relación con la palabra que, en la conocida expresión china «perder la cara», traducimos por cara. En uso adjetivo puede significar también prosaico, *matter of fact*. Se utiliza igualmente en expresiones como «es en serio», «basta de broma», «tomó en serio lo que era broma».

En los idiomas semíticos el campo de significación del juego, como me instruyó mi amigo y colega Wensinck, ha poco fallecido, está dominado por la raíz *la'ab*, con la que parece estar emparentada *la'at*. Pero, en este caso, con una misma palabra tenemos, además de la significación de jugar en sentido propio, la de reír y burlar. El árabe *la'iba* abarca jugar en general, burlarse y escarnecer. En hebreo-arameo *la'ab* significa reír y burlarse. Además, en árabe y en siriaco, la raíz tiene la significación de «babear» de un niño de pecho, probablemente porque hace globitos de saliva, lo cual puede ser considerado como un juego. La significación de reír y jugar marchan juntas en el hebreo *sahaq*. Es notable también la significación de «jugar» un instrumento musical, que tiene de común al árabe *la'iba* con algunos idiomas modernos. El punto de arranque semántico para la expresión del concepto juego parece residir en el mismo terreno en el grupo de idiomas semitas que en el de los idiomas antes examinados. Más tarde nos ocuparemos de un interesante detalle que nos ofrece el idioma hebreo en lo que respecta a la identidad de lo agonal con lo lúdico.

En contraste sorprendente con el griego y sus cambiantes y heterogéneas formas de expresión de la función lúdica, tenemos el latín, con una sola palabra que abarca todo el campo del juego: *ludus, ludere*, de donde deriva *lusus*. Junto a ella tenemos *iocus, iocari*, pero con la significación especial de

chiste y broma. En el latín clásico no designa esta palabra el juego auténtico. La base etimológica de *ludere*, a pesar de que se puede emplear para expresar las alegres evoluciones de los peces en el agua, el revoloteo de los pájaros, el chapoteo del agua, seguramente no se halla en el campo del «mover rápido», sino, más bien, en el de lo no serio, el simulacro y la burla. *Ludus, ludere* abarca el juego infantil, el recreo, la competición y la representación litúrgica y también la teatral y los juegos de azar. En la expresión *lares ludentes*, significa danzar. El complejo conceptual de 'tomar la apariencia de algo' parece darse en primer plano. También los compuestos *alludo, colludo, illudo* nos llevan en la dirección de lo inconsistente y de lo falaz. De esta base semántica se aleja *ludus*, en su significación de juegos públicos, que tanta importancia tenían en la vida romana, y en la de escuela, la primera vez partiendo seguramente del sentido de competición y la segunda del sentido de ejercicio.

Es digno de observarse que *ludus, ludere* como concepto general de juego y jugar, no sólo no ha pasado a los idiomas románicos, sino que, por lo que veo, apenas si ha dejado huella alguna. En todas las lenguas románicas, y seguramente muy temprano, los vocablos especiales *iocus, iocari* han ampliado su ámbito significativo al terreno del juego y del jugar, postergando por completo *ludus, ludere*. En el francés, *iocus, iocari* ha dado las formas *jeu, jouer;* en italiano, *giuoco, giocare;* en español, *juego, jugar;* en portugués, *jogo, jogar*, y en rumano, *joc, juca*[7]. No vamos a discutir ahora si hay que atribuir la desaparición de *ludus* a causas fonéticas o semánticas.

En los idiomas europeos modernos la palabra que designa el juego abarca un campo especialmente ancho. Tanto en los idiomas románicos como en los germánicos la vemos extenderse sobre diferentes grupos conceptuales del «mover» o del «obrar» que nada tienen que ver con el juego en sentido estricto y formal. Así, por ejemplo, la aplicación del término

juego o de jugar a la movilidad limitada de partes de un mecanismo, es común al francés, italiano, español, inglés, alemán y holandés y, también, como observamos antes, al japonés. Es como si el concepto jugar abarcara progresivamente un campo cada vez mayor, que excede en mucho al de παίζω y hasta al de *ludere*, y en esa marcha su sentido específico se disuelve, en cierto modo, en el de una acción o movimiento ligeros. Esto se puede observar, en especial, en los idiomas germánicos.

El grupo idiomático germánico no posee, como indicamos, ninguna palabra común que designe el juego y el jugar. Por lo tanto, podemos decir que, en el primitivo período germánico, el juego no había sido abarcado con un concepto general. Pero tan pronto como cada rama lingüística del grupo germánico señala una palabra para juego y jugar, estos términos se desenvuelven semánticamente por la misma vía o, mejor dicho, se nos pone entonces de manifiesto que se comprende con aquella denominación el mismo grupo de conceptos ancho y en ocasiones, aparentemente heterogéneo.

En la tradición muy limitada del gótico, que no abarca mucho más que una parte del Nuevo Testamento, no encontramos una palabra para el juego, pero la traducción de San Marcos, X, 34: καὶ ἐμπαίζουειν αὐτῷ –y el lector se sonreirá sin duda– por *jah bilaikand ina* se deduce, con bastante certeza, que el gótico expresaba el jugar con el mismo *laikan* que en los idiomas escandinavos ha suministrado la palabra general para el jugar y que, también, está representado con esta significación en el viejo inglés y en el grupo alemán. En el gótico *laikan* se presenta sólo con la significación de saltar. Ya vimos que el movimiento rápido se ofrece como significación fundamental concreta de algunas palabras que hacen referencia al juego [8]. O, mejor dicho, a un movimiento vivo rítmico. En el diccionario de Grimm ésta es la significación fundamental del sustantivo alto alemán *leich*, cuyas otras significaciones caen en la esfera del juego, mientras que para el *lâcan* anglosajón se ofrecen, como significaciones concretas: *to swing, to wave about*, como un barco sobre las olas, como el cernido de los pájaros y el oscilar de las llamas. Además, *lâc* y *lâcan*, lo mismo que el viejo nórdico *leikr, leika* [9], sirven para significar diversas suertes de juego, danza y ejercicios corporales. En los idiomas escandinavos posteriores *lege, leka* afirman casi exclusivamente la significación de jugar.

El espléndido desarrollo de la raíz *spiel* de los idiomas del grupo alemán se ve con gran claridad en el minucioso artículo *Spiel und Spielen*, de M. Heyne y otros en el *Deutschen Woerterbuch* (X, I, 1905). De la conexión semántica de la palabra llama la atención, en primer lugar, lo siguiente. En alemán se puede decir *ein Spiel treiben* ('practicar un juego'), y en holandés *een spelletje doen*, pero el verbo contemporáneo apropiado es *spielen*. Se dice *man spielt ein Spiel*, se juega un juego. En otras palabras, que para expresar el género de actividad hay que repetir el concepto contenido en el sustantivo para calificar el verbo. Esto quiere decir, según todas las apariencias, que la acción es de un género tan particular e independiente que se destaca de todos los modos ordinarios de actividad, y así *spielen* no es ningún *tun*, esto es, *jugar* no es ningún *hacer* o practicar.

Otro punto importante es que propendemos constantemente a debilitar la idea de *jugar* –y lo mismo se puede decir del *jouer* francés y del *to play* inglés o del alemán *spielen*– convirtiéndola en un concepto que señala, es cierto, determinada actividad, pero que no conserva del jugar en sentido estricto más que una de las propiedades inherentes al juego, ya sea el matiz de una cierta ligereza o de una cierta tensión e inseguridad respecto a un resultado, ya el de un cambio ordenado o el de cierta elección libre. Hemos señalado que la palabra jugar sirve también para significar una limitada libertad de movimientos. Cuando el florín fue devaluado, el

presidente del Banco de Holanda, sin propósito, sin duda, de mostrarse poético o ingenioso, dijo: «En un campo tan limitado como le había quedado al patrón oro *kan de gouden standard niet spelen*» ('el patrón florín no puede jugar'). Expresiones como *freies Spiel haben* ('tener libre juego'), *etwas fertig spielen* ('llevar a cabo un asunto'), *es ist etwas im Spiel* ('algo se maquina'), que son comunes al alemán y al holandés, muestran que el concepto juego se ha disipado en la vaguedad. En estos casos ya no se trata de una transferencia consciente del concepto a ideas diferentes de la auténtica acción lúdica; por lo tanto, no son modos poéticos de expresión, sino que el concepto se disuelve por sí mismo en una ironía inconsciente. Acaso no es un azar que la palabra *spil*, del alto alemán medio, y sus compuestos, hayan sido utilizados con tanto agrado en el lenguaje de los místicos. También merece llamar la atención el que Kant emplee tan a menudo expresiones como: *Spielen der Einbildung* ('el jugar de la imaginación'), *Spiel der Ideen* ('juego de las ideas'), *das ganze dialektische Spiel der kosmologischen Ideen* ('todo el juego dialéctico de las ideas cosmológicas').

Antes de pasar a considerar la tercera raíz que en los idiomas germánicos sirve para expresar el concepto juego, hay que señalar que también en el inglés antiguo, o anglosajón, junto a las palabras *lâc* y *plega* se conoce el término *spelian*, pero exclusivamente en el sentido específico de 'representar el papel de otro', de 'representar a otro', *vicem gerere*. Se emplea, por ejemplo, refiriéndose al carnero que fue sacrificado en lugar de Isaac. Esta significación puede tener también el alemán *spielen*, pero no es la más próxima. La conexión puramente gramatical del viejo inglés *spelian* con el *spielen* general al grupo alemán la dejamos para otra ocasión[10].

El inglés *play, to play* es prácticamente interesante desde un punto de vista semántico. Procede del anglosajón *plega, plegan*, que significa principalmente juego y jugar, pero que

también señala el movimiento rápido, gestos, echar mano, aplaudir, tocar un instrumento, es decir, puras acciones concretas. El inglés posterior ha conservado mucho de esta significación amplia; así en el *Ricardo III*, IV, 2, 8 f, de Shakespeare:

> *Ah, Buckingham, now do I play the touch,*
> *To try if thou be current gold indeed...*

Por la forma, este *plegan* del viejo inglés corresponde exactamente al *plegan* del viejo sajón, al *pflegan* del viejo alto alemán y al alto frisón *plega*. Todas estas palabras, de las que proceden en línea recta el alemán *pflegen* y el holandés *plegen*, radican, por su significación, en el dominio abstracto. Como significación más antigua tenemos 'responder de algo', 'exponerse a un peligro o a un riesgo por algo o por alguien'[11]. En esta dirección tenemos, todavía, obligarse, tomar a pecho, cuidar de algo, aprovisionar. *Pflegen* significa, además, llevar a cabo una acción sagrada, administrar consejo (en *Rat pflegen)*, administración de justicia *(Rechtpflege) y*, en otros idiomas germánicos, el verbo *pflegen* puede acompañar a gracia, agradecimiento, juramento, luto, trabajo, amor, brujería y hasta a juego (practicar un juego)[12]. La palabra se extiende, por lo tanto, hasta una gran parte de la esfera sacral, de la jurídica y de la ética. Hasta ahora, y debido a la diferencia de significado, se ha supuesto que *to play* y *pflegen* procedían de dos formas fundamentales de igual sonido, pero diferentes. Pero, si se mira atentamente, se ve que ambas palabras se han desarrollado, una hacia lo concreto y otra hacia lo abstracto, de una esfera de significación muy cercana al juego. Podríamos designarla como la esfera de lo ceremonial. A las significaciones muy antiguas de *pflegen* pertenece la de celebrar las fiestas y la de exhibir riquezas, de donde el holandés *plechtig*, solemne. Al alemán *Pflicht* y al holandés *plicht* corresponde, por la for-

ma, el anglosajón *pliht* [13] (de donde ha salido el inglés *plight)*, pero que significa, en primer lugar, 'peligro' y, además, 'infracción', 'culpa', 'mácula', y luego *pledge, engagement.* El verbo *plihtan* significa 'exponer a un peligro', 'comprometer' y también 'obligar'. Del germánico *plegan* el latín vulgar formó *plegium*, que, por su parte, ha dado en el francés antiguo *pleige y* en el inglés *pledge.* Esta última palabra tiene como significación más antigua la de 'fianza', 'rehén', 'prenda' y, luego, la de *gage of battle*, es decir, el reto, 'la prenda del combate» (por ejemplo, cuando «se arroja el guante') y, finalmente, la ceremonia con que se contrae una obligación: el brindis, la promesa y el voto[14].

¿Quién podrá negar que con las ideas de porfía, reto, peligro, etc., estamos muy cerca del concepto del juego? Juego y peligro, aventurado azar, proeza, todo anda muy cerca. Podíamos inclinarnos a concluir que la palabra *pflegen*, con todos sus derivados, tanto los que guardan relación con «juego» y los que guardan relación con «deber», pertenecen a la esfera en que «algo se halla en juego».

Esto nos lleva de nuevo a la relación del juego con la porfía y con la lucha en general. En todos los idiomas germánicos, y no sólo en ellos, la palabra que designa el juego se emplea regularmente para las luchas en serio con armas. La poesía anglosajona -para limitarnos a un solo ejemplo- está llena de expresiones de este género. El combate se llama *heado-lâc* o *beadu-lâc*, literalmente 'juego de lucha', o *âos-plega*, 'juego de lanzas', etc. En estos compuestos nos encontramos, sin duda, con metáforas, poéticas, con una transcripción consciente del concepto juego a la lucha. Esto mismo puede decirse, aunque destaque con menos claridad, de la frase del *Ludwigslied* que celebra la victoria del rey franco Luis III sobre los normandos en Saucourt, en el año 881: *spilodun ther Vrankon*, 'jugaron los francos'. Sin embargo, sería apresurado considerar el uso del vocablo que designa el juego para la auténtica lucha como una mera metáfora poética. Más bien

convendría trasladarse a una esfera de pensar primitivo, en la que la lucha en serio con armas, del mismo modo que la competición o *agón* -cuyo campo se extiende desde el juego más insignificante hasta la lucha sangrienta y mortal- junto con el juego propiamente dicho, quedan comprendidos en una representación primaria de un probar recíproco de la suerte sometido a reglas. Considerada de este modo la aplicación de la palabra que designa el juego a la lucha apenas si supone una metáfora consciente. El juego es lucha y la lucha es juego. Para aclarar esta idea de su conexión semántica podemos ofrecer una ilustración sorprendente, sacada del Viejo Testamento, que ya tuve presente al ocuparme del concepto del juego en los idiomas semíticos. En el segundo libro de Samuel, dice Abner a Joab: *Surgant pueri et ludant coram nobis* (Reg. 2. 2. 14), 'que salgan los niños y jueguen delante de nosotros'. Y entonces salen doce de cada lado, que se matan entre sí, y el lugar donde cayeron recibe un nombre de resonancia heroica. No importa para lo que venimos diciendo que el relato sea una leyenda etimológica para explicar una toponimia o que encierre un núcleo histórico. Lo que importa es que la acción se designa «jugar» y que no se dice que no sea juego. La traducción *ludant* -'que jueguen'- es irreprochable, en la medida de lo posible. El texto hebreo tiene en este caso una forma de *sahaq* que significa, en primer lugar, reír; luego, ocuparse en broma de algo y también danzar[15]. No se puede hablar de una transposición poética que calificaría de juego a semejantes luchas. Y, por lo tanto, no hay motivo alguno para separar la competición, tal como la encontramos por todas partes (pues no es exclusiva de la cultura griega)[16], del juego como esfera conceptual distinta. Y todavía otra consecuencia. Si las categorías de lucha y de juego se hallan indiferenciadas en la cultura arcaica, ya no necesita mayor explicación la equiparación de caza y juego que se ofrece por todas partes en el lenguaje y en la literatura.

La palabra *pflegen* nos ofrece una indicación acerca de que el término empleado para designar el jugar puede surgir de la esfera de lo ceremonial. Esto nos lo testimonian, especialmente, las palabras del holandés antiguo *huweleec, huweleic,* hoy *huwelijk,* 'contraer matrimonio'; *feestelic,* 'fiesta', y *vechtelic,* 'combate', en viejo frisón *fyuchtleek.* Todas estas palabras se han derivado de la raíz antes mencionada *laik,* que ha proporcionado a los idiomas escandinavos la palabra general que designa el juego. En su forma anglosajona *lâc, lâcan* significa, junto a jugar, saltar y moverse, también sacrificio, ofrenda, regalo en general, una prueba de favor, y hasta generosidad. El punto de arranque es, probablemente, el concepto «danza sacrificatoria solemne», como lo ha supuesto Grimm[17]. Esta significación nos ofrece sobre todo las palabras *ecgalâc* y *sveorda-lâc,* 'danza de las espadas'.

Antes de terminar el examen filológico del concepto juego tenemos que ocuparnos de algunas aplicaciones especiales de la palabra; así, por ejemplo, de su empleo para significar la acción de tocar un instrumento. Ya dijimos que el árabe *la'iba* comparte esta significación con varios idiomas europeos, entre otros con los germánicos, que ya en los períodos antiguos designaban la habilidad instrumental en general con la palabra correspondiente a jugar[18]. De los idiomas románicos sólo el francés emplea *jouer* y *jeu* en este sentido[19], lo que podría indicarnos que anda por medio alguna influencia germánica. El griego y el latín no conocen este uso, pero lo encontramos en algunos idiomas eslavos, probablemente también adoptado del alemán. Que la palabra *Spielman* (literalmente, 'hombre que juega') haya cobrado la significación especial de músico, no guarda necesariamente una relación directa con esto. Esa palabra corresponde a la de *ioculator, jongleur, juglar,* cuya significación general se restringió, por un lado, a la de bardo, cantor; por otro, a la de músico, y, finalmente, a la de malabarista.

Se ve claro que el hombre propende en general a colocar la música en la esfera del juego. El tocar la música lleva consigo casi todas las características formales del juego: la acción se desarrolla en un determinado campo, es repetible, consiste en orden, ritmo y cambio regulado, y arrebata a los oyentes y al ejecutante de la esfera ordinaria, transportándolos con sereno sentimiento de gozosa exaltación, aun siendo la música melancólica. Sería, pues, muy natural que se refiera toda la música al juego. Pero si tenemos en cuenta que jugar, en el sentido de tocar, no se emplea nunca para cantar y que, además, sólo en algunos idiomas es corriente, parecerá probable que el factor de enlace entre juego y técnica instrumental habrá que buscarlo en la idea de un movimiento que transcurre rápida, ágil y ordenadamente.

También tenemos que ocuparnos de un uso de la palabra igualmente general y que parece tan obvio como la equiparación de juego y lucha; a saber, el juego en relación con lo erótico. Apenas si es menester ilustrar con muchos ejemplos con qué facilidad en los idiomas germánicos la palabra *spielen* se emplea en sentido erótico. Así, en el antiguo bajo alemán el hijo ilegítimo, el «hijo del amor», se llamaba *Spielking* (holandés, *speelkind,* 'niño del juego'), y el enlace entre amor y juego encontró su expresión en las palabras *Minnespiel* y *Liebesspiel*[20] ('juego de amor'). En las palabras alemanas *Laich y laichen* para 'huevos' y 'puesta de huevos' de los peces y en la palabra sueca *leka,* de las aves, tenemos otra vez el *laikan* germánico, que significa jugar, como vimos antes. En el sánscrito *kridati,* jugar, tiene a menudo un sentido erótico; así, *kridaratnam,* la joya de los juegos, es una designación del yacer. Buytendijk considera el juego de amor como el ejemplo más perfecto de todos los juegos, por mostrar de la manera más clara todas las características del juego[21]. Pero es menester hacer algunas distinciones. A lo que parece, no es propiamente el acto biológico de procreación el que el espíritu creador del lenguaje concibe como juego. Efecti-

vamente, no podemos aplicar a este acto ni las características formales ni las funcionales del juego. Por el contrario, la preparación o introducción a él, el camino que a él conduce, se halla frecuentemente impregnado de momentos lúdicos. Esto vale, sobre todo, para esos casos en que uno de los sexos incita al otro. Los elementos dinámicos del juego, de los cuales habla Buytendijk, el poner obstáculos, el sorprender, la resistencia simulada, el elemento de tensión, todo esto pertenece al campo del *flirt* y de la conquista. Pero tampoco estas funciones pueden considerarse, en estricto sentido, como un verdadero juego. Sólo en los pasos de danza y en las exhibiciones de las aves se expresa claramente un elemento lúdico. Las caricias tienen apenas algo de este carácter, y nos conduciría por una ruta falsa considerar el yacer mismo, como juego de amor *(Minnespiel)*, en la categoría de juego. El acto biológico de la procreación no responde a las características formales del juego, tal como las hemos señalado. También el lenguaje establece, por lo general, una diferencia marcada entre la procreación y el «juego de amor». La palabra jugar suele aplicarse, especialmente, para aquellas relaciones eróticas que se salen de las normas sociales. Como ya vimos, el idioma de los pies negros emplea la misma palabra *koani* para el juego de los niños en general y para las relaciones amorosas ilícitas. Si se tiene en cuenta todo esto, tendremos que admitir que, en el caso de la significación erótica de la palabra jugar, por muy extendida que se encuentre y por muy obvia que parezca, existe una metáfora típica y consciente.

El valor conceptual de una palabra, en cualquier idioma, se codetermina por aquella otra que expresa lo contrario. Frente al juego tenemos «lo serio» y en un sentido más especial «trabajo»; a la palabra primera se le puede oponer, también, «la broma». La oposición complementaria, «el juego-lo serio», no siempre se expresa con dos palabras de manera tan perfecta como en los idiomas germánicos, en los que el escandinavo *alvara* corresponde exactamente, en su aplicación y sentido, al *Ernst* del grupo alemán, bajo alemán e inglés. De igual manera clara se expresa la oposición σπουδή-παιδιά en griego. Otros idiomas poseen, frente a «juego», una designación adjetiva, pero no, o apenas, una sustantiva. Esto quiere decir que no se ha llegado por entero a la abstracción del concepto. El latín posee el adjetivo *serius*, pero ningún sustantivo que le corresponda. *Gravis, gravitas*, pueden significar lo que en alemán *ernst, ernsthaft*, pero no son específicos para el concepto. Los idiomas románicos se ayudan con una derivación del adjetivo, así, en italiano, *serietà*, en español *seriedad*. El francés sustantiva el concepto con renuencia, pues *sériosité* tiene, como palabra, una vida muy precaria.

El punto de arranque semántico de σπουδή es el significado de 'empeño' *(Eifer)*, de 'prisa' *(Eile)*, de *serius* acaso el significado 'pesado', 'grave' *(Schwer)* al que se le considera emparentado. Mayores dificultades ofrece el vocablo germánico. Como significado fundamental de *ernest, ernust, eornost* valen *Streit* y *Kampf* ('pelea' y 'lucha'). Efectivamente, *ernest* puede significar, en varios casos, *Kampf*. Pero es dudoso que el nórdico antiguo *orrusta (proelium)* y el inglés antiguo *ornest*, 'duelo', *Pledge*, 'prenda', 'reto al duelo' -que en el inglés posterior han coincidido formalmente con *earnest*- procedan, por mucho que todos estos significados se traben, del mismo tronco etimológico que *eornost*.

Resumiendo, acaso pueda decirse que las designaciones de «lo serio» en griego y en los idiomas germánicos o en otros, representan un intento secundario del lenguaje para acuñar, frente al concepto general «juego», otro para el «no juego». La expresión se encuentra entonces en la esfera de empeño, esfuerzo, pena, a pesar de que estos conceptos pueden, muy bien, ligarse al de juego. La elaboración de una de-

signación para «lo serio» indica que el complejo conceptual «juego», como categoría general independiente, ha llegado a ser consciente. De aquí procede que los idiomas germánicos que han concebido el concepto «juego» de modo tan amplio y concreto, hayan designado también su contrario de manera tan expresiva.

Si, prescindiendo ahora de la cuestión filológica, consideramos más de cerca la pareja conceptual «el juego» y «lo serio», veremos que no son equivalentes ambos términos, pues el primero es positivo y el segundo negativo. El contenido significativo de «lo serio» se determina y agota con la negación del juego. Lo serio es lo que «no es juego» y no otra cosa. El contenido significativo de juego, por el contrario, ni se define ni se agota por el de «no serio», pues el juego es algo peculiar y el concepto «juego», como tal, de un orden más alto que el de «no serio». Lo serio trata de excluir el juego, mientras que el juego puede muy bien incluir en sí lo serio.

Después de recordar una vez más el carácter primario e independiente del juego, podemos pasar a considerar el elemento lúdico de la cultura como fenómeno histórico.

3. Juego y competición, función creadora de cultura

Con la expresión «elemento lúdico de la cultura» no queremos decir que, entre las diferentes ocupaciones de la vida cultural, se haya reservado al juego un lugar importante, ni tampoco que la cultura haya surgido del juego por un proceso evolutivo, de modo que algo que originariamente fue juego se convierta más tarde en otra cosa que ya no es juego y que suele designarse «cultura». En lo que sigue trataremos, más bien, de mostrar que la cultura surge en forma de juego, que la cultura, al principio, se juega. También las ocupaciones orientadas directamente a la satisfacción de las necesidades de la vida como, por ejemplo, la caza, adoptan fácilmente, en la sociedad arcaica, la forma lúdica. La vida de comunidad recibe su dotación de formas suprabiológicas, que le dan un valor superior, bajo el aspecto de juego. En este juego la comunidad expresa su interpretación de la vida y del mundo. No hay que entender esto en el sentido de que el juego se cambie en cultura o se transmute en ella, sino, más bien, que la cultura, en sus fases primarias, tiene algo de lúdica, es decir, que se desarrolla en las formas y con el ánimo de un juego. En la unidad doble de cultura y juego éste es el hecho primario, objetivamente perceptible, concretamente

determinado, mientras que la cultura no es más que la designación que nuestro juicio histórico adjunta al caso en cuestión. Esta idea está muy cerca de la de Frobenius, que en su *Kulturgeschichte Afrikas*[1] habla del devenir de la cultura como de un «juego surgido del ser natural». De todos modos me parece que Frobenius ha concebido esta relación de cultura y juego demasiado místicamente y que los ha descrito con un poco de confusión, sin que haya llegado a destacar limpiamente lo lúdico de la cultura.

A medida que una cultura se desarrolla, esta relación entre «juego» y «no juego», que suponemos primordial, no permanece invariable. De una manera general el elemento lúdico va deslizándose poco a poco hacia el fondo. La mayoría de las veces pasa, en una gran parte, a la esfera de lo sagrado. Se ha cristalizado en el saber y en la poesía, en la vida jurídica y en las formas de la vida estatal. Generalmente, lo lúdico queda en el trasfondo de los fenómenos culturales. Pero, en todas las épocas, el ímpetu lúdico puede hacerse valer de nuevo en las formas de una cultura muy desarrollada y arrebatar consigo al individuo y a las masas en la embriaguez de un juego gigantesco.

Parece obvio que la conexión entre cultura y juego habrá de buscarse en las formas superiores del juego social, en las que se nos presenta como actuación ordenada de un grupo o de una comunidad o de dos grupos que se enfrentan. El juego que el individuo juega para sí solo, en muy limitada medida es fecundo para la cultura. Ya indicamos, anteriormente, que los rasgos fundamentales del juego, el jugar juntos, el luchar, el presentar y exhibir, el retar, el fanfarronear, el hacer «como si» y las reglas limitadoras, se dan ya en la vida animal. Pero todavía es más sorprendente que las aves, que, poligenéticamente, se hallan tan lejos del hombre, tengan tanto de común con él: los faisanes silvestres tienen sus danzas, los grajos organizan concursos de vuelo, ciertos pájaros de Nueva Guinea y otras especies adornan sus nidos, y

los pájaros cantores explayan sus melodías. La competición y la exhibición no surgen, pues, de la cultura como sus diversiones, sino que, más bien, la preceden.

El juego en común tiene entre sus rasgos más esenciales el de ofrecer un carácter antitético. La mayoría de ellos se juega entre dos bandos. Pero esto no es forzoso. Una danza, un desfile, una exhibición, pueden tener lugar sin este carácter antitético. Antitético no quiere decir todavía competidor o agonal. Un canto alternado, las dos voces de un coro, un minueto, las diversas partes de un conjunto musical, son ejemplos del juego antitético que no ha de tener, necesariamente, carácter agonal, aunque el elemento de porfía actúa muy a menudo. No raras veces una actividad que ya en sí constituye un juego cerrado, por ejemplo, la representación de una pieza teatral o la ejecución de una pieza de música puede dar ocasión a un concurso, pues se verifican delante de un tribunal que otorga un premio, como ocurría en el drama griego.

Entre las características generales del juego designamos nosotros la tensión y la incertidumbre. Constantemente se plantea la pregunta ¿saldrá o no saldrá? Ya cuando una persona se entretiene con solitarios, rompecabezas, palabras cruzadas, o cuando juega al diábolo, se realiza esta condición. Pero en el juego antitético de tipo agonal este elemento de tensión, de incertidumbre por el resultado, alcanza su grado máximo. Nos apasiona tanto el salir gananciosos que ello amenaza con disipar la ligereza del juego. Y aquí se presenta una diferencia todavía más importante. En los puros juegos de azar, la tensión sólo en pequeña medida se comunica al espectador. Los juegos de dados son, en sí mismos, sorprendentes objetos culturales, pero hay que considerarlos, sin embargo, como estériles para la cultura. Ninguna riqueza aportan ni al espíritu ni a la vida. Otra cosa ocurre cuando la porfía exige destreza, habilidad, conocimientos, valor y fuerza. Cuanto más dificultoso es el juego, mayor es la tensión de los espectadores. Ya el juego de ajedrez arrebata

a los circunstantes, a pesar de que también es totalmente estéril para la cultura y no lleva consigo ninguna excitación exterior. Cuando el juego es un bello espectáculo, se da, inmediatamente, su valor para la cultura, pero semejante valor estético no es imprescindible para que el juego adquiera carácter cultural. Valores físicos, intelectuales, morales o espirituales pueden elevar del mismo modo el juego al plano de la cultura. Cuanto más adecuado sea para intensificar la vida del individuo o del grupo, tanto más se elevará a ese plano. El espectáculo sagrado y la fiesta agonal son las dos formas universales en las que la cultura surge dentro del juego y como juego.

Y aquí se presenta de nuevo la cuestión, ya considerada por nosotros en el capítulo anterior[2]: ¿está justificado incluir toda competición en el concepto de juego? Ya vimos que los griegos no contaron, sin más, el *agón* como παιδιά. Pero esto se podría explicar, directamente, con la etimología de las dos palabras. En παιδιά se expresaba de manera tan directa y clara lo infantil, que sólo en un sentido derivado pudo haberse empleado el vocablo para designar los serios juegos agonales. La palabra ἀγών, por el contrario, designa la competición desde otro ángulo, pues su significación original parece ser la de reunión (cfr. ἀγορά). Pero, como vimos, Platón empleó παίνιον para las danzas sagradas (τὰ τῶν κουρήτων ἐνόπλια παίγνια) y παιδιά para los juegos sacros en general. El que la mayoría de las competiciones de los helenos se realizaran con la mayor seriedad no es razón para separar el *agón* del juego. La seriedad con que se verifica una competición en modo alguno significa la negación de su carácter lúdico. Muestra todas las características formales, y también casi todas las funcionales, del juego. Y estas características se expresan como reunidas en la palabra alemana *wettkampf* (competición): campo de juego (latín *campus)* y *wetten*, apostar, es decir, la fijación simbólica de la cosa «que se juega», el punto que encierra en sí la tensión y

con ello el «arriesgar». Recordemos, otra vez, el sorprendente testimonio del segundo libro de Samuel (2, 14), donde una pugna mortal de grupos se designa con una palabra de carácter lúdico que corresponde al campo de la risa. En un vaso griego se ve una lucha de hombres armados caracterizada como *agón* por el flautista que los acompaña[3]. En las fiestas de Olimpia había duelos hasta la muerte[4]. Los fantásticos malabarismos en que compiten Thor y los suyos con los servidores de Utgardaloki se designan con la palabra *leika,* que corresponde, sobre todo, a la esfera del juego. Nos parece, pues, demasiado atrevido explicar la divergencia griega en las designaciones para el juego y la competición por el hecho que, de una manera más o menos accidental, no se había llegado a abstraer un concepto general que abarcara el juego y la competición. En una palabra, la cuestión de si tenemos derecho a colocar la competición dentro de la categoría de juego debe ser resuelta afirmativamente.

Lo mismo que cualquier otro juego, la competición aparece, hasta cierto grado, sin finalidad alguna. Esto quiere decir que se desenvuelve dentro de sí misma y su desenlace no participa en el necesario proceso vital del grupo. Esto se expresa muy claro en el refrán alemán: No importan las canicas, lo que importa es el juego. En otras palabras, que la meta de la acción se halla, en primer lugar, en su propio decurso, sin relación directa con lo que venga después. Como realidad objetiva, el desenlace del juego es, por sí, insignificante e indiferente. El sha de Persia que, con ocasión de una visita a Inglaterra, rechazó cortésmente asistir a las carreras de caballos por la razón de que «ya sabía que un caballo corre más que otro», tenía, desde su punto de vista, completa razón. Se negaba a meterse dentro de una esfera de juego que le era extraña, quería quedar fuera. El desenlace de un juego o de una competición es importante tan sólo para aquellos que, como jugadores o como espectadores –si no personalmente, acaso como oyentes por radio o de otro modo–, penetran en la es-

fera del juego y aceptan sus reglas. Son compañeros de juego y quieren serlo. Para ello no es indiferente o insignificante que gane Oxford o Cambridge.

«Algo está en juego»: esta frase expresa de la manera más rotunda la esencia del juego. Este «algo» no es, sin embargo, el resultado material del juego; por ejemplo, que la pelota se quede en el agujero, sino el hecho ideal de que el juego sale bien, resulta. Este salir bien proporciona al jugador una satisfacción que puede mantener más o menos tiempo. Esto lo vemos ya en los juegos de paciencia. Este sentimiento agradable de satisfacción aumenta con la presencia de espectadores, pero éstos no son imprescindibles. Quien resuelve un solitario se alegra doble si alguien lo mira, pero podía haber jugado también sin espectador. Es muy esencial en todo juego que uno pueda vanagloriarse ante otros de que le haya salido bien. En el pescador de caña tenemos un tipo bastante corriente de esto. Sobre el vanagloriarse volveré más tarde.

El concepto de «ganar» guarda estrechísima relación con el juego. En el juego solitario el que salga bien no significa ganar todavía. Este concepto se presenta cuando se juega contra otro.

¿Qué quiere decir «ganar»? ¿Qué es lo que se gana? Ganar quiere decir: mostrarse, en el desenlace de un juego, superior a otro. Pero la validez de esta superioridad patentizada propende a convertirse en una superioridad en general. Y, con esto, vemos que se ha ganado algo más que el juego mismo. Se ha ganado prestigio, honor, y este prestigio y honor benefician a todo el grupo a que pertenece el ganador. Aquí reside otra propiedad importante del juego: el éxito logrado en el juego se puede transmitir, en alto grado, del individuo al grupo. Pero hay todavía otro rasgo más importante: en el instinto agonal no se trata, en primer lugar, de la voluntad de poderío o de dominación. Lo primario es la exigencia de exceder a los demás, de ser el primero y de verse honrado como tal. La cuestión de si, como consecuencia, es el individuo o el grupo quien aumenta su poder, es más bien secundaria. Lo principal es haber ganado. El ejemplo más puro de un triunfo que no se trasforma en nada visible o disfrutable y que consiste en la pura ganancia nos lo ofrece el juego de ajedrez.

Se lucha o juega «por algo». En primera y última instancia se lucha y se juega por la victoria misma; pero a esta victoria se enlazan diferentes modos de disfrutarla: en primer lugar, como exaltación de la victoria, como triunfo, que es celebrado por el grupo con gritos de júbilo y alabanza. Como consecuencia permanente tenemos el honor y el prestigio. Pero por lo general, al terminar el juego, a la ganancia acompaña algo más que el simple honor. Se suele jugar algo, suele haber una «puesta». Puede ser de tipo simbólico o de valor material, pero también de valor exclusivamente ideal. Ese algo puede ser una copa de oro, una joya, la hija de un rey o diez centavos, la vida del jugador o el bienestar de toda la tribu. Puede ser una prenda o un premio. Prenda, «puesta», *vadium, gage,* es el objeto puramente simbólico que se coloca en o se arroja al campo de juego. El premio –*Preis* en alemán, 'precio' o 'premio'– puede ser una corona de laurel, dinero u otro valor material. La palabra *pretium* procede etimológicamente del campo del trueque y del valorar y supone un «contra algo»; pero se desplaza a la región del juego. *Pretium,* por un lado *pretium justum,* el equivalente medieval del concepto moderno de precio del mercado, puede significar, también, alabanza y honor, aprecio. Apenas es posible separar, semánticamente, de una manera pura, los campos del premio, de la ganancia y de la recompensa. Enteramente fuera de la esfera lúdica está la recompensa, pues significa la retribución justa de un servicio prestado o de un trabajo realizado. No se juega por una retribución, pero se trabaja por ella. El inglés, sin embargo, tiene su palabra para retribución, *wages,* derivada de la esfera del juego. La ganancia está tanto dentro del tráfico económico como de la com-

petición: el comerciante obtiene ganancias y el jugador gana. El premio pertenece a la competición, a la lotería y, también, a los artículos de la tienda que llevan asignado su precio –o premio, en alemán–. Entre estar señalado con un precio y «ser apreciado» –loado, según el alemán *gepriesen*– tenemos la misma oposición que entre lo serio y el juego. El elemento apasionante, la perspectiva de ganancia, el arriesgar, se adhiere lo mismo a la empresa económica que al juego. La mera codicia no es la que trafica ni la que juega. Osar, visos inciertos de ganancia, inseguridad del resultado y tensión constituyen la esencia de la actitud lúdica. La tensión determina la conciencia de la importancia y valor del juego, y, cuando crece, hace que el jugador olvide que está jugando.

Muchos derivan el nombre griego para el premio de la lucha, ἆθλον, de la misma raíz que el alemán *Wette, wetten* y el latín *vadimonium*. Entre las palabras derivadas de esta raíz está también ἀθλητής, el atleta. Aquí se encuentran reunidos los conceptos de lucha, esfuerzo, ejercicio y, a partir de ellos, resistencia, aguante, desgracia[5]. También en el germánico *wetten* resuena el matiz del esfuerzo y del empeño; pero vemos cómo la palabra se va deslizando hacia la esfera de la vida jurídica, de la que pronto nos ocuparemos.

A toda competición se une un «por algo», pero además un «en algo» o «con algo». Se lucha por ser el primero en fuerza o habilidad, en saber o en riqueza, en generosidad o en suerte, en número de hijos o en sangre azul. Se lucha con la fuerza del cuerpo, con las armas, con la inteligencia o con el puño, en la exhibición de derroche, en bravatas, fanfarrias, injurias, con los dados o con ardid y engaño. Para nuestra sensibilidad el empleo del ardid y de la trampa cancela visiblemente el carácter lúdico de la porfía, porque la esencia del juego consiste en mantener las reglas. Pero la cultura arcaica da tan poca satisfacción a nuestro juicio moral como el sentimiento del pueblo. En la fábula de la liebre y del erizo el papel de héroe corresponde al jugador tramposo.

Muchos héroes del mito ganan con trampa o con ayuda extraña. Pelops soborna al cochero de Oinomaos, que coloca clavos de cera en los ejes. Jasón y Teseo salen victoriosos de sus pruebas con ayuda de Medea y Ariadna, y Gunther, con ayuda de Sigfrido. Los Kaurava en el *Mahabharata* ganan el juego de dados haciendo trampa. Mediante un doble engaño consigue Freya que Wotan conceda la victoria a los longobardos. Los Asa violan el juramento prestado a los Gigantes.

En todos estos casos la capacidad de engaño se convierte en un tema de competición y en una figura de juego. El tramposo, como dijimos antes, no es un aguafiestas que estropea el juego. Se presenta como si cumpliera con las reglas del juego y sigue jugando hasta que es descubierto[6].

La inseguridad de la línea de separación entre el juego y lo serio se manifiesta en el siguiente caso: se juega a la ruleta y se juega a la bolsa. El jugador admitirá en el primer caso que juega de verdad, pero no en el segundo. El comprar y vender, con las esperanzas puestas en una subida o en un descenso de precios, se considera como una parte de la vida de negocios, de la función económica de la sociedad. En ambos casos lo decisivo es el empeño por obtener una ganancia. En el primero se admite el carácter puramente azaroso, aunque no del todo, puesto que existen «sistemas» para ganar. En el otro, el jugador se figura de algún modo que puede prever la tendencia futura del mercado. La diferencia de actitud es en extremo pequeña.

En esta conexión merece recordarse que hay dos tipos de contratos mercantiles que han nacido de la apuesta por la perspectiva de su futuro cumplimiento, de suerte que se puede dudar si lo primario en ellos es el juego o un interés serio. Lo mismo en Génova que en Amberes, a fines de la Edad Media, las operaciones a término y el seguro de vida surgen en forma de apuesta sobre futuras posibilidades de índole no económica. Se celebran apuestas «sobre la vida y

la muerte de personas, sobre viajes o peregrinaciones, sobre el nacimiento de niños o niñas o sobre la conquista de países, plazas o ciudades»[7]. Tales convenios, aun allí donde han adoptado un carácter completamente mercantil, han sido prohibidos repetidas veces, como ilícitos juegos de azar, por Carlos V, entre otros[8]. Se solía apostar por la elección de nuevo Papa lo mismo que hoy se apuesta en las carreras de caballos[9]. Todavía en el siglo XVII las operaciones a término se denominaban apuestas.

Cada vez con mayor claridad va descubriendo la etnología que la vida comunal de los períodos arcaicos de la cultura descansa en una estructura antitética y antagónica de la comunidad misma, y todo el mundo de pensamientos de semejante comunidad se edifica en correspondencia con esta estructura dual. Por dondequiera encontramos las huellas de este dualismo primitivo, en el que la tribu se divide en dos mitades o fratrias enfrentadas y exógamas. Los dos grupos se diferencian por su tótem. Se es hombre-cuervo u hombre-tortuga y se tiene, por ello, todo un sistema de obligaciones, prohibiciones, costumbres y objetos de veneración que pertenecen al mundo del cuervo o al de la tortuga. La relación entre las dos mitades es de lucha y competición, pero, a la vez, de ayuda recíproca y de prestación de servicios. Juntas componen, en una serie casi no interrumpida de fiestas formalizadas escrupulosamente, la vida pública de la tribu. El sistema dual que separa a las dos mitades se extiende a todo el mundo de representaciones. Cada ser, cada cosa pertenece a una de las dos mitades, de suerte que todo el cosmos se halla incluido en la clasificación.

Junto a esta división en fratrias tenemos el agrupamiento por sexos, que puede haber encontrado también su expresión en un dualismo cósmico general, como sucede con la oposición china entre yin y yang, el principio femenino y el masculino, que se van reemplazando el uno al otro y, con su colaboración, mantienen el ritmo de la vida. También en esta agrupación por sexos se halla el principio de un sistema de pensamientos que lo expresa: la separación concreta en grupos de muchachos y muchachas que, en las fiestas de las estaciones, se atraen recíprocamente en formas rituales mediante el canto alternado y los juegos.

En estas fiestas se nos ofrece la competición de las mitades de la tribu que se enfrentan o de los dos sexos. Marcel Granet ha aclarado con respecto a la vieja cultura china, como no se ha hecho todavía con ninguna otra gran cultura, la acción cultural de estas competiciones festivas tan diversas. El cuadro trazado por él puede ser una construcción a base de la interpretación de viejas canciones, pero se halla ilustrado tan ejemplarmente, y concuerda de tal manera con lo que la etnología nos enseña sobre la vida arcaica, que no se puede dudar en estimarlo como una realidad histórico-cultural bien establecida[10].

Granet describe como la fase original de la cultura china un estado en el que los clanes rurales celebran las fiestas de las estaciones mediante competiciones que deben fomentar la fertilidad de la tierra y la prosperidad de las cosechas. Es harto sabido que éste suele ser el efecto buscado con las acciones culturales primitivas. A toda fiesta bien celebrada, a todo juego o competición ganados y, sobre todo, a los juegos sagrados, la comunidad arcaica enlaza la intensa convicción de que, de ese modo, se atraen bendiciones para el grupo. El sacrificio o las danzas sagradas han salido bien y, en ese caso, todo está en orden, las potencias superiores están con nosotros, se mantiene el orden del mundo y se asegura el bienestar cósmico social de nosotros y de los nuestros. Claro que no hay que figurarse este sentimiento como el resultado final de una serie de conclusiones racionales. Se trata de un sentimiento vital, de una satisfacción que ha desembocado en una fe más o menos formulada y con cuyas manifestaciones tropezaremos todavía.

Según la descripción de Granet, la fiesta invernal del período arcaico chino, que era celebrada por los hombres en la

casa de los varones, ofrecía un carácter muy dramático. En estado de ebriedad y de frenesí extático, se ejecutaban danzas animales, se organizaban festines, se realizaban apuestas y se hacían juegos de prestidigitación. Se excluía a las mujeres y, sin embargo, se conservaba el carácter antitético de la fiesta. La acción de las ceremonias se hallaba vinculada a las competiciones y cambios regulados. Un grupo era anfitrión; el otro, huésped. Si uno encarnaba el principio yang, que es el del sol, el calor, el verano, el otro encarnaba el principio yin, que abarca la luna, el frío y el invierno.

Las conclusiones que saca Granet rebasan, con mucho, este cuadro de una vida rústica casi idílica, para derivar en explicaciones de la naturaleza de los clanes y de las tribus. Con el florecimiento de señoríos y de estados regionales, se ha ido levantando sobre esa dualidad primitiva una organización articulada en diversos grupos competidores. Sobre la base de estas competiciones estacionales se verificó una estructuración jerárquica de la sociedad. El proceso de feudalización parte del prestigio alcanzado por los guerreros en las competiciones. «El espíritu de rivalidad –dice Granet– que animaba a las sociedades de varones y que las enfrentaba en la época invernal en torneos de danza, es lo que se halla al comienzo del progreso que lleva a la elaboración de formas estatales»[11].

Aun si no queremos ir tan lejos como Granet, que monta todo el orden jerárquico del estado chino posterior sobre estos usos primitivos, habrá que reconocer la forma magistral en que ha sabido exponer el papel desempeñado por el principio agonal en el edificio de la cultura china, papel que supera en importancia al que tuvo en el mundo helénico y que destaca todavía más el carácter esencialmente lúdico que reviste el proceso.

Casi toda acción ritual tomó la forma de una competición ceremonial, así, el atravesar un río, el subir a una montaña, el cortar árboles y recoger flores[12]. El tipo fijado por la institución legendaria de un poder real es que el príncipe heroico demuestra la superioridad sobre sus contrarios mediante una prueba de fuerza extraordinaria o mediante un malabarismo sorprendente. Por lo general, semejante torneo conduce a la muerte del vencido.

Importa el que todas estas competiciones, aun en el caso en que la fantasía las recubra con apariencias de una lucha titánica y mortal, pertenecen, con todas sus peculiaridades, al dominio del juego. Ello resalta en cuanto se comparan las competiciones que la tradición china relata en formas míticas y heroicas con luchas estacionales que se conservan todavía en diversos lugares del mundo. Así tenemos los torneos de canto y juego de muchachos y muchachas de un grupo en las fiestas de primavera y otoño. Granet, cuando se ocupó de este tema basándose en las canciones amorosas del *Schi King* de la vieja China[13], llamó la atención sobre fiestas similares en Tonkín, en Tíbet y en Japón. Por lo que respecta a Anam, donde hasta hace poco estos usos se mantenían en todo su esplendor, se ha hecho una excelente descripción en una disertación parisina. Aquí nos encontramos en una esfera de auténticos juegos. Cantos alternados, juego de pelota, escaramuzas amorosas, juegos de preguntas y respuestas, enigmas, todo esto se ha convertido en un conjunto que mantiene la forma de una competición viva entre los dos sexos. Las canciones mismas son productos típicos del juego, con sus reglas fijas, con repeticiones variadas, con réplica y contrarréplica. A quien desee una ilustración definitiva de la conexión entre juego y cultura le recomendamos la lectura del libro de Nguyen[14].

Todas estas formas de porfía revelan siempre su conexión con el culto, porque se conserva la creencia de que son útiles e imprescindibles para el curso favorable de las estaciones, para la sazón de las cosechas y para toda la prosperidad del año.

Si es el desenlace de la competición lo que tiene eficacia en el curso de la naturaleza, se comprende que tenga poca im-

portancia el tipo de lucha con que se obtiene el resultado. El ganar una lucha influye en el curso de las cosas. Toda victoria actualiza, realiza para el vencedor el triunfo de las potencias bondadosas sobre las malignas y la salud del grupo vencedor. Así tenemos que, lo mismo que los juegos en que deciden la fuerza, la habilidad o la agudeza, el puro juego de azar tiene también significación sacra, es decir, que significa y determina una acción divina. Podemos proseguir todavía: los conceptos de fortuna y suerte se hallan, para el espíritu humano, constantemente cercanos a la esfera de lo sagrado. Un hombre de nuestra época que quiera cobrar conciencia de esta conexión espiritual puede pensar en ese género, un poco absurdo, de predicciones, que recordará desde su niñez y en las cuales personas completamente equilibradas y no propensas a la superstición se dejan sorprender sin conceder al asunto demasiada importancia. Recuerdo, como ejemplo literario, un pasaje de la novela *Resurrección,* de Tolstoi, en el que un juez, al penetrar en la audiencia, dice para su capote: «Si doy un número par de pasos hasta mi sitial, hoy no me dolerá el estómago».

En toda una serie de pueblos los juegos de dados forman parte de las prácticas religiosas[15]. Existen puntos de contacto entre la estructura dual de una comunidad dividida en fratrias y los dos colores de un tablero o de los dados. En la palabra del viejo hindú *dyutam* se confunden las significaciones de lucha y juego de dados. Sorprendentes relaciones se encuentran entre el concepto «dado» y el concepto «flecha»[16]. Incluso se piensa el mundo como un juego de dados que Siva juega con su esposa. Las estaciones del año, *rtu,* se representan como seis hombres que juegan con dados de oro y plata[17]. También la mitología germánica conoce juegos de dioses sobre un tablero. Cuando se ordenó el mundo, se reunieron los dioses a jugar a los dados y, cuando vuelva a nacer después de su destrucción, los Asa rejuvenecidos volverán a encontrar el tablero de oro que poseyeron antes[18].

Held, en el estudio que acabamos de mencionar, ha sacado sus conclusiones etnológicas del hecho de que la acción principal del *Mahabharata* se desarrolla en torno al juego de dados que el rey Yudhistira juega con los Karauvas. Para nosotros es importante, especialmente, el lugar en que se juega. Puede ser un sencillo círculo, *dyutamandalam,* pero que tiene ya una significación mágica. Se traza con mucho cuidado y se toman precauciones contra el fraude. Los jugadores no deben abandonar el círculo antes de haber cumplido con todas sus obligaciones[19]. Pero, a menudo, se erige para el juego una sala provisional, que también es lugar sagrado. Todo un capítulo del *Mahabharata* está dedicado a la construcción de una de estas salas, *sabha,* destinada al juego de los hijos de Pändu y sus adversarios.

Por lo tanto, también los juegos de azar tienen su aspecto serio; están incluidos en el culto, y Tácito se sorprende, sin razón, por el hecho de que los germanos se dedican a jugar a los dados con la mayor seriedad. Pero cuando Held, de la significación sacral del juego de dados, saca la conclusión de que los juegos primitivos no son tales juegos en el pleno sentido del vocablo[20], tengo que negar esta aserción. Más bien hay que considerar el lugar que el juego de dados recibe en el culto como condicionado por su auténtico carácter lúdico.

Nada pone mejor en evidencia el fundamento agonal de la vida cultural de las comunidades arcaicas que la descripción de los usos de una tribu de indios de la Columbia británica, que en la etnología han recibido el nombre de *potlach*[21]. En su forma típica, tal como se describe especialmente con respecto a la tribu de los kwakiutl, el *potlach* es una gran fiesta en la que uno de los dos grupos, con toda clase de ceremonias y con gran despilfarro, hace regalos al otro, exclusivamente con la intención de demostrar su superioridad. La única contraprestación, por otra parte necesaria, consiste en que la otra parte está obligada a repetir la fiesta dentro de un plazo determinado y a exceder en ella en todo lo posible.

Este tipo de «fiesta de regalos» domina toda la vida de las tribus que lo practican, su culto, sus prácticas jurídicas, su arte. El nacimiento, el matrimonio, la iniciación de los adolescentes, la muerte, el tatuaje, la erección de un túmulo, todo da motivo para un *potlach*. Un cabecilla ofrece un *potlach* cuando edifica una casa o erige una columna mortuoria. En el *potlach* los sexos o los clanes cantan lo mejor que pueden sus canciones sacras y exhiben sus máscaras, y los hechiceros, poseídos por el espíritu del clan, manifiestan su frenesí. Pero lo principal es, siempre, el reparto de bienes. El festejante derrocha, en la ocasión, todo lo que posee el clan. Pero el otro clan, por el hecho de que participa en la fiesta, resulta obligado a repetirla en mayor medida. Si el deudor resultara moroso, perdería su nombre, sus armas, su tótem, su honor y sus derechos civiles y religiosos. De esta suerte aventurada los bienes van cambiando, dentro de la tribu, entre las familias distinguidas. Se supone que el *potlach* originariamente tenía lugar entre las dos fratrias de una tribu.

En el *potlach* no se demuestra la superioridad tan sólo con el regalo de los bienes, sino, en forma más decisiva, con la destrucción del patrimonio propio, para poner fanfarronamente de manifiesto que se puede prescindir de él. También estas destrucciones tienen lugar con un ritual dramático y entre baladronadas. La forma de la acción es siempre la de una competición: si un cabecilla destroza una marmita de cobre, incendia un montón de mantas o destroza una canoa, entonces el contrario se ve obligado a destrozar otro tanto y, si puede, más. En forma provocativa se mandan al rival los restos o se exhiben como signos de honor. De los tlinkit, tribu emparentada con los kwakiutl, se cuenta que, cuando un cabecilla quería humillar a otro, mataba cierto número de esclavos, por lo que el otro, para vengarse, se veía obligado a matar a un número todavía mayor de su propia gente[22].

De semejantes competiciones de desenfrenada generosidad, con destrucción alegre de los propios bienes como manifestación máxima, encontramos vestigios más o menos claros esparcidos por toda la tierra. Marcel Mauss descubre entre los melanesios costumbres que coinciden por completo con el *potlach*. En su *Essai sur le Don* ha señalado las huellas de usos semejantes en la cultura griega, romana y germánica. Granet encuentra en la tradición china lo mismo porfías de regalo que porfías destrozadas[23]. En la paganía preislámica de Arabia tienen un nombre propio, lo que demuestra el carácter formal que habían adquirido: se les designa como *mu'âqara*, con un sustantivo derivado de un verbo y del que los antiguos diccionarios, sin conocer la base etnológica, ofrecían como significación: competir en gloria cortando los pies de los camellos[24]. El tema tratado por Held fue ya indicado, más o menos, por Mauss cuando escribió: el *Mahabharata* es la historia de un *potlach* gigantesco[25].

En conexión con nuestro tema destaca la importancia de lo siguiente: todo lo que es *potlach* o está emparentado con él, gira alrededor del ganar, del superar, de la fama, del prestigio y, no pocas veces, de la venganza. Siempre, y hasta cuando es una persona la que da la fiesta, se enfrentan dos grupos, unidos por un espíritu de enemistad y comunidad a la vez. En la boda de un cabecilla de los mamalekala, descrita por Boas[26], el grupo de los invitados declara estar «dispuesto a comenzar la lucha», con lo que significa la ceremonia a cuya conclusión el futuro suegro cederá la novia. Las acciones que se realizan en un *potlach* llevan el carácter de pruebas y sacrificios personales. La fiesta transcurre en forma de acción sagrada o de juego, y se ve acompañada de cantos alternados y danzas de máscaras. El rito es riguroso, pues la más pequeña falta anula toda la acción, la hace perder su poder. El toser y el reír están amenazados con las más severas penas.

La esfera espiritual en que tiene lugar la fiesta es la del honor, la de la exhibición, la de la fanfarronería y el reto. Nos movemos en un mundo de orgullo caballeresco y de locura

heroica, en un mundo en que el hombre y el escudo de armas tienen un gran valor y cuentan con una gran serie de antepasados. No es el mundo de la preocupación por el sustento, cálculo de la ventaja o adquisición de bienes útiles. El esfuerzo se orienta hacia el prestigio del grupo, hacia el rango superior, hacia la superioridad sobre otros. La relación y las obligaciones con que se enfrentan las dos fratrias de los tlinkit se expresan mediante una palabra que significa «mostrar respeto». Esta relación se verifica, efectivamente, por toda clase de servicios recíprocos; por ejemplo, el cambio de regalos.

La etnología busca la explicación del fenómeno *potlach* principalmente en el mundo de las representaciones mágicas y místicas. G. W. Locher nos ofrece, en su libro *The Serpent in Kwakiutl Religion,* un excelente ejemplo de ello[27].

Sin duda alguna, la costumbre del *potlach* guarda estrecha relación con el mundo de las representaciones religiosas de la tribu que lo practica. Todas las representaciones particulares de comunicación con espíritus, iniciaciones, identificación de hombre y animal, etc., se expresan constantemente en el *potlach.* Pero esto no impide que se pueda comprender perfectamente el *potlach* como fenómeno sociológico sin conexión alguna con un determinado sistema de ideas religiosas. Basta con colocarse imaginativamente dentro del ámbito de una comunidad dominada inmediatamente por los impulsos y excitaciones primarios que, en una sociedad cultivada, representan los impulsos de la edad juvenil. Una sociedad así estará poseída, en máximo grado, de conceptos tales como honor del grupo, admiración por la riqueza y la generosidad, subrayado de la amistad y de la confianza, competición, reto, espíritu de aventura y la eterna magnificación por la exhibición de indiferencia por todos los valores materiales. Pero éste es, en una palabra, el mundo de ideas y sentimientos de los mozalbetes. Semejante porfía en regalos o en destrucciones es comprensible, psicológica-

mente, para cualquiera, aun sin ponerla en relación con un *potlach* auténtico, técnicamente organizado, con su carácter ritual. Por esto son tan importantes aquellos casos que no proceden de un determinado sistema cultural, como, por ejemplo, el que describe R. Maunier, según información de un periódico egipcio aparecido hace unos años. Dos gitanos egipcios tuvieron una pelea. Para decidirla, acordaron que, en presencia de la tribu reunida solemnemente, cada uno mataría sus propias ovejas y luego quemaría sus billetes de banco. Por fin, uno de ellos, viendo que iba a perder, vendió sus seis asnos para asegurarse la victoria derrochando el precio de la venta. Cuando llegó a casa para recoger los asnos, su mujer se resistió, por lo que él la apuñaló[28]. En esta acción tenemos, evidentemente, algo más que una explosión pasional espontánea. Se trata de un uso que tiene sus formas y que lleva un nombre que Maunier traduce por *vantardise.* Parece guardar estrecha relación con la vieja costumbre árabe *mu'âqara.* En estos casos parece inútil buscar cualquier fundamento en la religión.

Lo primario en todo este complejo que se denomina *potlach* me parece el instinto agonal, el juego de la sociedad que potencia y eleva a una esfera superior la personalidad individual o colectiva. Es un juego serio, un juego fatal, a veces sangriento, un juego sagrado y, a pesar de todo, un juego. Ya hemos visto, abundantemente, que todo esto puede ser juego. Ya Marcel Mauss habla de juego: «El *potlach* es, realmente, un juego y una prueba»[29]. También Davy que, sin embargo, vio el *potlach* desde el lado jurídico nada más, como una costumbre creadora de derecho, compara las comunidades que conocen esta costumbre con grandes timbas en que la fortuna, el rango y el prestigio pasan de mano en mano a consecuencia de apuestas y de retos[30]. Por lo tanto, cuando Held saca la conclusión[31] de que el juego de dados y el primitivo juego de ajedrez no son auténticos juegos de azar porque pertenecen al dominio sacral y son una expresión del

principio *potlach*, yo me inclinaría a invertir el argumento diciendo que pertenecen al dominio sacral porque son juegos auténticos.

Cuando Tito Livio nos habla del lujo excesivo con que se practican los *ludi publici*, lujo que degenera en una loca porfía[32]; cuando Cleopatra excede a Antonio haciendo disolver en vinagre sus perlas; cuando Felipe de Borgoña corona la serie de banquetes de sus nobles con la fiesta del *Voeux du faisan*, en Lille, o cuando los estudiantes, con ocasión de alguna fiesta, se dedican a la destrucción ceremonial de cristales, se puede, si se quiere, hablar de manifestaciones claras del instinto *potlach*. Pero sería más justo y más sencillo considerar el *potlach* como la forma más elaborada y por antonomasia de una necesidad fundamental de la humanidad, que yo designaría como el juego por la gloria y el honor. Un término técnico como el de *potlach*, una vez que ha obtenido carta de naturaleza en el lenguaje científico, se convierte fácilmente en una etiqueta con la que rápidamente se coloca de lado un fenómeno, considerándolo como explicado.

El carácter lúdico de este rito de regalos, que se encuentra extendido por toda la tierra, quedó bien patente en la descripción muy viva y detallada que hizo Malinowski, en su libro *Argonauts of the Western Pacific*[33], del llamado sistema *kula* observado por él entre los nativos de las islas Trobriand y sus vecinos de la Melanesia. El *kula* es un viaje marítimo de carácter ceremonial que, en tiempos determinados, parte de uno de los grupos de islas al este de Nueva Guinea, en dos direcciones contrarias. Cierto número de tribus que participan en la ceremonia cambian entre sí objetos que no tienen ningún valor económico, por ejemplo, collares de conchas rojas y pulseras de conchas blancas, que, sin embargo, pasan, como adornos preciosos y afamados, algunos con su nombre propio, a la posesión de otro grupo, durante cierto tiempo. Este grupo se obliga, entonces, a transferir los objetos, en un determinado plazo, al miembro siguiente en la cadena del sistema *kula*. Los objetos tienen valor sagrado. Poseen fuerza mágica, cuentan con una historia que relata cómo fueron conseguidos por primera vez. Hay piezas cuya entrada en la circulación produce sensación, por lo apreciadas que son[34]. Todo transcurre bajo una serie de formalidades y de ritos determinados, entre fiestas y hechizos y en una esfera de obligación y confianza recíprocas, de amistad y de hospitalidad, de exhibición, de generosidad, de magnificencia, honor y fama. Las navegaciones son a menudo aventuradas y peligrosas. La vida superior de las tribus, los trabajos de talla en las canoas, la poesía, el código del honor y de la moral, todo se halla enlazado con el sistema *kula*. También el tráfico de mercancías se adhiere a los viajes *kula*, pero como algo accesorio. En ninguna parte, quizá, adopta la vida cultural arcaica en tan alto grado la forma de un noble juego de comunidad como entre estos papúes melanesios. La competición se manifiesta en una forma que supera en pureza las costumbres afines de otros pueblos, a veces mucho más civilizados. Se hace patente, sobre la base de todo un sistema de ritual sagrado, la necesidad humana de vivir en la belleza. La forma en que encuentra su satisfacción es la de un juego.

Desde la vida infantil hasta las más altas actividades culturales, uno de los impulsos más poderosos para conseguir el perfeccionamiento de los individuos y del grupo es el deseo de ser loado y honrado por la excelencia. Se alaba a los demás, se alaba uno mismo. Se busca el honor por las virtudes. Se desea la satisfacción de «haberlo hecho bien». Haberlo hecho bien significa «haberlo hecho mejor que otros». Para ser el primero hay que demostrar serlo. Para ofrecer esta demostración de superioridad sirve la pugna, la competición.

La virtud que hace digno de ser honrado no es, en la época arcaica, la idea abstracta de una perfección moral medida

por los mandamientos de un poder divino supremo. El concepto de «virtud» corresponde todavía a su significación verbal de capacidad o fuerza, de ser auténtico y perfecto en lo suyo –en alemán, *Tugend*, de *taugen*, 'ser capaz de algo'–. Así tenemos el concepto griego ἀρετή y el alto alemán medio *tugende*. Cada cosa tiene su ἀρετή que le es propia: un perro, un caballo, el ojo, el hacha, el arco; todo tiene su virtud. La fuerza y la salud son las virtudes del cuerpo, la sagacidad y la inteligencia, las del espíritu. La palabra ἀρετή guarda relación con ἄριστος el mejor, el excelente[35]. La virtud del hombre noble es un haz de propiedades que le capacitan para luchar y mandar. Le pertenecen también la generosidad, la prudencia y la justicia. Es completamente natural que, en muchos pueblos, la palabra que designa la virtud proceda del concepto de hombría, como en latín *virtus*, que durante mucho tiempo tuvo como significación principal la de valentía. Lo mismo puede decirse del árabe *muru'a*, muy parecido al ἀρετή griego, y que abarca todo un complejo de significaciones de fuerza, valor, riqueza, buena gestión de los propios asuntos, buenas costumbres, urbanidad, distinción, generosidad, magnificencia y perfección moral. En toda concepción del ideal de vida arcaico, formado a base de una vida tribal guerrera, noble, florece un ideal de caballero y de caballerosidad, ya sea entre los griegos o entre los árabes y los japoneses, ya sea en la Edad Media cristiana. Y siempre el ideal varonil de virtud se mantiene inseparablemente unido al reconocimiento y afirmación del honor, del honor primitivo que se manifiesta exteriormente.

Todavía en Aristóteles se llama al honor el «trofeo de la virtud»[36]. No considera al honor como meta o fundamento de la virtud, pero sí como su natural patrón de medida. «Los hombres buscan el honor para convencerse de su propio valer, de su virtud. Lo buscan para ser honrados por los capaces de juicio a base de su valer verdadero»[37].

Virtud, honor, nobleza y gloria se hallan, desde un principio, en el círculo de la competición, es decir, del juego. La vida del joven guerrero noble es tenaz ejercicio en la virtud y lucha constante por el honor de su alto rango. El homérico αἰὲν ἀριστεύειν καὶ ὑπείροχον ἔμμεναι ἄλλων, 'ser siempre el mejor y superar a los demás'[38], expresa este ideal perfectamente. El interés de la ética no radica en la acción guerrera como tal, sino más bien en la ἀριστεία de cada héroe.

De la formación para la vida noble surge la educación para la vida en el Estado y para el Estado. Tampoco en esta conexión la palabra ἀρετή tiene todavía un eco puramente ético. Significa la eficacia del ciudadano para cumplir con sus tareas en la Polis. Y tampoco ha perdido en importancia el elemento de ejercicio agonal.

La creencia de que la nobleza descansa en la virtud se halla, desde un principio, comprendida en su idea, pero este concepto de virtud, a medida que se desarrolla la cultura, va recibiendo poco a poco otro contenido, elevándose a las alturas de lo ético y de lo religioso. El noble que buscaba antes ser valiente y afirmar su honor, para dar así satisfacción al ideal de virtud, ahora, si se siente con vocación de permanecer fiel a su misión, tendrá que adoptar, en el ideal caballeresco, aquel mismo contenido ético que, en la vida, suele quedar bastante mal parado, o tendrá que contentarse con cultivar la apariencia exterior del alto rango y del honor intachable, mediante la magnificencia, el fausto y las costumbres cortesanas, que conservan todavía aquel aspecto lúdico que les fue peculiar desde un principio, pero que entonces tuvo un carácter cultural creador.

El noble demuestra su virtud con pruebas efectivas de fuerza, destreza y valor, de agudeza, sabiduría y habilidad artística, o también mediante la riqueza y la generosidad. O por la

simple porfía de palabras, esto es, alabando de antemano la virtud en que se quiere exceder al rival o dejándose alabar después por un poeta o un heraldo. Este celebrar la propia virtud como forma de competición cobra fácilmente el aspecto de una denigración al contrario. También esta denigración adopta una forma propia de pugna, y es sorprendente cómo estas formas de pugnas fanfarronas y de insultos desempeñan un papel especial en culturas muy diferentes. Basta recordar el comportamiento de los muchachos para que podamos calificar estos torneos de agravios como una forma de juego. No siempre es fácil separar el torneo expreso con fanfarronerías e insultos de las bravatas que suelen anteceder o acompañar a la lucha con armas. La batalla, tal como la describen viejas fuentes chinas, es una confusa mezcla de fanfarronerías, generosidades, cortesías, ofensas, etc. Es, más bien, una pugna con armas morales, un encuentro de honores más que de armas efectivas[39]. Toda una serie de acciones de un género particular tienen significación técnica de signos de vergüenza o de honor de los que las llevan a cabo o las padecen. La actitud denigrante ante las murallas del enemigo, que encontramos, en la forma del salto fatal de Remo, al comienzo de la historia de Roma, en los relatos acerca de los guerreros chinos, pasa como reto obligado. Así, por ejemplo, un guerrero llega y cuenta tranquilamente con su fusta las maderas de la puerta enemiga[40]. Muy cerca se halla también aquella costumbre de los burgueses de Meaux, plantados en las murallas, que sacuden sus sombreros cuando el sitiador dispara sus cañones. Todo esto nos ocupará más tarde, cuando describamos el elemento agonal de la guerra. Ahora se trata de las reguladas *joutes de jactance.*

No es menester decir que nos seguimos manteniendo muy cerca del fenómeno *potlach.* Nos daremos cuenta del eslabón que une la competición en riqueza y despilfarro con la pugna fanfarrona en el siguiente caso. Cuenta Malinowski que los alimentos no eran precisos para los nativos de las

islas Trobriand tan sólo por su utilidad, sino también como medios de exhibición de riqueza. Sus cabañas están construidas de tal modo que, desde fuera, se puede ver lo que hay dentro, y hasta se puede fijar su calidad a través de las junturas de las estacas. Las mejores piezas se hallan colocadas del modo más visible, y los ejemplares especialmente grandes son enmarcados y adornados de colores para colocarlos fuera, en el granero. Cuando en un poblado habita un gran cabecilla, las gentes corrientes tienen que cubrir sus graneros con hojas de coco para no competir con el del cabecilla[41]. En la leyenda china encontramos un eco de estas costumbres en el relato del rey malo Schou Sin, que junta una montaña de alimentos sobre las que pueden correr los carros y abre un estanque en el que se puede navegar con barcas[42]. Un escritor chino informa sobre el derroche que imperaba en las porfías fanfarronas[43].

La competición por el honor, además de adoptar todas las formas posibles, conoce la pugna de cortesía, que está significada por la palabra *jang,* 'ceder ante otro'[44]. Se supera al contrario con formas distinguidas, cediéndole el lugar o la presidencia. Quizá en ninguna parte la pugna de cortesía ha adquirido formas tan acuñadas como en China, pero se encuentra por todas partes. Pudiéramos denominarla una inversión de la lucha fanfarrona; el motivo de exhibir la cortesía es el propio sentimiento del honor.

La competición denigrante estaba muy extendida en la época preislámica, y se ve claramente su conexión con la porfía destrozona, que constituye una parte del *potlach.* Ya citamos la costumbre denominada *mu' âqara* en que los rivales cortan los tendones a sus camellos. La forma fundamental del verbo a que pertenece *mu'âqara* significa herir o mutilar. Se da también como significación de *mu'âqara: conviciis et dictis satyricis certavit cum aliquo* –'luchaba con alguien con discursos denigrantes y con burlas'–, lo que nos hace recordar el caso de los gitanos egipcios cuya porfía des-

trozona lleva, como costumbre, un nombre que significa *vantardise*, 'fanfarronería'. Pero los árabes preislámicos conocían, además del *mu'âqara*, otras dos designaciones técnicas para la porfía denigrante y provocativa, *munafara y mufachara*. Obsérvese que las tres palabras se han formado del mismo modo. Son sustantivos verbales de la llamada forma tercera del verbo. Y en esto reside, quizá, lo más interesante del caso: el idioma árabe posee una forma verbal determinada que puede prestar a cualquier raíz la significación de competir en algo, de exceder a alguien en algo, y que, por lo tanto, constituye la forma fundamental de una especie de superlativo verbal. Y junto a esto tenemos la derivada forma sexta, que expresa el concepto de reciprocidad de la acción. De la raíz *hasaba*, 'contar', 'enumerar', procede *muhasaba*, 'porfía por la buena fama'; de *kathara*, 'exceder en número', *mukatara*, 'porfiar en cantidad'. *Mufachara* procede de un grupo de significaciones, como poner fuera de combate, poner en fuga. Alabanza, honor, virtud y gloria permanecen, en árabe, unidos en el mismo campo de significaciones, como ocurre con los conceptos griegos parejos en cuyo centro tenemos αρειή[45]. El concepto central es aquí *'ird*, que como mejor se puede traducir es por honor, siempre que sea pensado en un sentido extremadamente concreto. La exigencia más alta de la vida noble está en el deber de conservar seguro e incontaminado su *'ird*. Por el contrario, el intento del enemigo debe ser marchar y estropear este *'ird* con una ofensa. Cualquier excelencia corporal, social, moral o intelectual constituye base para la gloria y el honor; es, por lo tanto, un elemento de la virtud. Se gloría uno de su victoria y de su valor, se vanagloria a causa del gran número de los compañeros de clan o de hijos, a causa de la generosidad, del poder, del alcance de los ojos o de la hermosura de los cabellos. Todo esto junto constituye la *'izz* o *'izza* de cada uno, es decir, su excelencia sobre otro, y de aquí su poder y prestigio. El escarnio del contrario, que se practica celosamente cuando se ensalza la propia *'izz*, se llama *hidja'*. La porfía por el honor denominada *mufachara* se solía celebrar a fechas fijas, que coincidían con los mercados anuales y después de la peregrinación. Tribus, clanes o individuos podían competir. En cuanto se encontraban dos grupos comenzaban con esta lucha por el honor. El poeta o el orador desempeñaba un gran papel. Había un portavoz oficial del grupo. La costumbre tenía un claro carácter sacral. Mantenía viva, periódicamente, la fuerte tensión social propia de la cultura árabe preislámica. El Islam hizo frente a esta costumbre dándole una nueva tendencia religiosa o paliándola al convertirla en una fiesta cortesana. En la época preislámica muchas veces la *mufachara* degeneraba en asesinatos y guerra de tribus. La palabra *munafara* significa, especialmente, la forma por la cual los dos bandos realizan su pugna por el honor ante un juez o árbitro; a la raíz de que se ha formado la palabra se unen significaciones como la de decisión y sentencia. Se juega algo y, en ocasiones, se fija un tema, por ejemplo, una contienda oratoria sobre la descendencia más noble, a la que se fija como premio cien camellos[46]. Lo mismo que en un tribunal, las partes se levantan alternadamente y se contraponen. Para producir más impresión, las partes cuentan con testigos dispuestos a jurar. Más tarde, con el Islam, los jueces se negaban a menudo y se reían de los porfiadores como de «dos necios que quieren el mal». En ocasiones se celebraron también *munafaras* depuradas. Se formaron clubes al objeto de organizar *mufacharas*, para luego insultarse recíprocamente y acabar atacándose con las espadas[47].

En la tradición griega se encuentran numerosas huellas de porfías denigrantes de carácter ceremonial y festivo. Se supone que *yambo* significó, al principio, burla o broma, con especial relación a los cantos públicos de insulto y escarnio que formaban una parte de las fiestas de Deméter y Dionisos. En el campo de la burla pública entra la poesía epigramática de Arquíloco que, acompañada de música, formaba

parte de las competiciones. De una costumbre popular arcaica de carácter sacral se desarrolló el yambo hasta convertirse en un medio de crítica pública. También el tema de hablar mal del sexo débil parece ser un resto de las canciones burlescas que hombres y mujeres se dirigían con toda regularidad en las fiestas de Deméter y de Apolo. Parece que la base general de todo esto ha debido ser un juego *sacro* de porfías públicas, φόγος[48].

La tradición germánica antigua ofrece un reto muy viejo de porfía denigrante en un banquete real, en el relato de Alboin en la corte de los gepidas, que con toda seguridad Pablo el Diácono ha sacado de viejas canciones de gesta[49]. Los longobardos han sido invitados a un banquete por Turisind, el rey de los gepidas. Cuando el rey suspira por su hijo caído en lucha contra los longobardos, se levanta su otro hijo y comienza a provocar a los longobardos con insultos *(iniuriis lacessere coepit)*. Los llama yeguas de patas blancas y añade que apestan. Uno de los longobardos contesta: «Ve al campo de Asfeld y allí te enterarás, sin duda alguna, de lo valientemente que cocean estos que tú llamas yeguas, allí donde los huesos de tu hermano se hallan dispersos como los de un jamelgo en la pradera». El rey contiene a los que insultan para que no lleguen a las manos y continúa el banquete alegremente hasta el final *(laetis animis convivium peragunt)*. Esto último nos muestra claramente el carácter lúdico de la pugna injuriosa. La literatura nórdica antigua conoce el uso en la forma especial del *mannjafnaor*, el 'medirse los hombres'. Era costumbre, lo mismo que la porfía en votos, en las fiestas *Yul* de los escandinavos (solsticio de invierno). Un ejemplo detallado ofrece la saga de Orvar Odd. Éste se mantiene de incógnito en una corte real extranjera y apuesta su cabeza a que derrotará bebiendo a dos hombres del rey. A medida que los contendientes se van pasando el cuerno rebosante, pregonan un hecho de guerra que los demás no han realizado porque, en reposo vergonzoso, estaban sentados

con sus mujeres ante el hogar[50]. A veces son dos reyes los que tratan de superarse con discursos fanfarrones. Uno de los Edda, el *Harbardsljod*, nos presenta a Odín y a Thor en una porfía semejante[51]. También las porfías palabreras de Loki con los Asa[52] en un festín, conocidas con el nombre de *lokasenna*, pertenecen a este grupo. La naturaleza sacra de estas luchas se manifiesta también por la noticia de que la sala en que tiene lugar el festín es un 'gran lugar de paz', *grioastaor mikill*, donde nadie puede hacer violencia a otro por causa de palabras. Aun en el caso en que todos estos ejemplos fueran elaboraciones literarias de un motivo de los tiempos arcaicos, el fondo sacral se revela con claridad bastante para que no los podamos considerar como meras pruebas de una fantasía poética posterior. Las sagas irlandesas antiguas del cerdo de Mac Datho y de la fiesta de Bricrend nos ofrecen costumbres parecidas. Opina De Vries que el *mannjafnaor* descansa, sin duda, en ideas religiosas[53]. La importancia que se daba a estos insultos se ve en el caso de Harald Gormsson, que quiere emprender una expedición punitiva contra Islandia por causa de una poesía burlesca

En la vieja epopeya inglesa *Beowulf*, el héroe es retado en la corte danesa por Unferd, para que cuente sus hazañas. Los viejos idiomas germánicos poseen para designar este fanfarroneo e insulto recíprocos, de carácter ceremonial, que sirve de introducción a una lucha con las armas, en conexión con un juego de armas o como elemento de una fiesta o de un banquete, la palabra especial *gelp, gelpan*. El sustantivo significa, en viejo inglés, gloria, fanfarronería, celebridad, orgullo, arrogancia y, en el alto alemán medio, grito, burla, escarnio, fanfarria. El diccionario inglés ofrece como significación anticuada de *yelp*, que ahora significa tan sólo el gemido de los perros, los verbos aplaudir, alabar y, como sustantivo, vanagloria[54]. En el viejo francés tenemos, correspondiendo al germánico *gelp, gelpan*, un *gab, gaber*, de origen incierto. *Gab* significa 'burla', 'guasa', 'escarnio', que se da sobre todo como

introducción a la lucha, pero también en los banquetes. *Gaber* es un arte. Carlomagno y los doce pares encuentran, después de una comida celebrada con el emperador en Constantinopla, doce lechos, pero antes de ir a dormirse propone el mismo Carlomagno un *gaber.* Él mismo da el ejemplo y le sigue Roldán, muy complacido. Dice éste: «Que el rey Hugo me preste su cuerno y entonces iré por la ciudad y soplaré tan fuerte que todas las puertas saldrán de sus goznes. Y cuando el rey venga a mí le voy a dar tantas vueltas que va a perder su manto de armiño y se le van a encender los bigotes»[55].

La crónica rimada de Geofroi Gaimar acerca del rey Guillermo el Rojo de Inglaterra hace hablar a éste, momentos antes de que reciba el flechazo fatal que le lanza Walter Tyrel en New Forest, en parecidos términos fanfarrones[56]. Parece que esta forma convencional de insultos y fanfarronerías ha sido, después, en los torneos, misión del heraldo. Celebran los hechos de armas del de su bando, celebran su linaje, se burlan en ocasiones de las damas y son despreciados como gritadores y vagabundos[57]. En el siglo XVI se conocía el *gaber* como un juego de sociedad, que es lo que en el fondo había sido siempre. Se cuenta que el duque de Anjou encontró citado este juego en el *Amadís de Gaula* y decidió jugarlo con sus cortesanos. Bussy d'Amboise, renuente, se decide a contestar al duque. Lo mismo que en los insultos de Loki rige la regla de que todos los participantes son iguales y que ninguna palabra se tomará a mal. Sin embargo, el juego fue ocasión de las intrigas más viles por las que el de Anjou preparó la perdición de los demás[58].

La idea de la competición como uno de los elementos principales de la vida social va vinculada desde antiguo a nuestra visión de la cultura griega. Mucho antes que la sociología y la etnología cayeran en la cuenta de la significación extraordinaria del factor agonal en general, Jacobo Burckhardt formó la palabra «agonal» y consideró el concepto correspondiente como uno de los distintivos de la cultura griega. Pero Burckhardt no supo el fundamento sociológico general del fenómeno. Comprendía lo agonal como un rasgo específicamente helénico, cuya acción se había concentrado en un determinado período de la cultura griega. Según su concepción, al heleno heroico le sigue el colonial y agonal, que luego es reemplazado por el hombre del siglo V, por el del IV hasta Alejandro y, finalmente, por el hombre helenístico[59]. El período colonial y agonal abarca, pues, según él, el siglo VI. Esta idea de Burckhardt ha encontrado partidarios todavía en los últimos años[60]. Definía lo agonal como una fuerza impulsiva no conocida por ningún otro pueblo[61]. Su gran obra, que fue en un principio un curso en la universidad y que, después de su muerte, apareció como libro, a base de los apuntes de clase, con el título de *Griechische Kulturgeschichte,* procede de la década del ochenta, cuando todavía la sociología no había trabajado con hechos etnológicos, cuando todavía éstos se conocían muy fragmentariamente. Pero debe extrañarnos que un Victor Ehrenberg acepte aún este punto de vista, considerando lo agonal como específicamente griego. «Es algo extraño y contrario al Oriente; inútilmente buscaremos en la Biblia rastros de luchas agonales»[62], Ya en páginas anteriores nos hemos referido a menudo al Lejano Oriente, a la India del *Mahabharata* y al mundo de los pueblos primitivos, así que no es menester rebatir esa afirmación. Y uno de los ejemplos más convincentes de la relación entre juego y lucha agonal lo hemos tomado del Antiguo Testamento[63], Burckhardt admite que las competiciones se dan también entre los pueblos primitivos y los bárbaros, pero sin dar a este hecho demasiada importancia[64]. Ehrenberg avanza más en este sentido, puesto que denomina lo agonal «una propiedad humana general, pero, como tal, históricamente desprovista de importancia y significación». Deja fuera de consideración la competición con fines sagrados o mágicos y se decla-

ra enemigo de un tratamiento folklórico del material griego[65]. El impulso hacia la competición, según Ehrenberg, apenas se ha convertido en ninguna parte en una fuerza que determine de modo social y suprapersonal[66]. Sólo más tarde, Ehrenberg ha prestado atención a los ejemplos de Islandia y está dispuesto a reconocerles cierta importancia[67].

También sigue Ehrenberg a Burckhardt en la concentración del concepto de lo agonal al período que en la Hélade sigue a la época heroica, reconociendo que ésta mostró en ocasiones rasgos agonales. La guerra de Troya no presenta, según él, ningún carácter agonal, vistas las cosas en conjunto; y después de que lo guerrero pierde su carácter heroico, se trata de buscar una compensación en lo agonal, que, por lo tanto, se ha formado más tarde, como producto de una fase cultural posterior[68]. Todo esto se apoya, más o menos, en la sentencia de Burckhardt de que «quien tiene la guerra no necesita del torneo»[69]. Pero esta sentencia, por lo menos en lo que se refiere a todos los períodos arcaicos de la cultura, ha sido desmentida por la sociología y la etnología. Puede ser cierto que sólo con los grandes juegos, unificadores de la Hélade, de Olimpia, de Delfos y de Nemea, la competición se convierte, por unos siglos, en el principio vital de la comunidad griega, pero el espíritu de competición constante dominó la cultura helénica antes y después.

Los juegos agonales griegos, aun en la época en que una consideración superficial nos pudiera hacer pensar que no eran más que unas fiestas deportivas nacionales, se mantuvieron en estrecha relación con la religión. Las odas de Píndaro pertenecen al campo de su rica poesía sagrada, de la que representan lo único que se nos ha conservado[70]. El carácter sacro del *agón* se manifiesta por doquier. La pugna de los muchachos espartanos soportando dolores ante el altar, corresponde, por completo, a ese mundo de pruebas dolorosas con las iniciaciones de la adolescencia que se encuentran por todas partes en los pueblos primitivos. Un vencedor de

los juegos olímpicos insufla a su abuelo nueva vida echándole el aliento[71]. La tradición griega distingue entre las competiciones que se refieren al Estado, a la guerra y al derecho o, según otra clasificación, las de fuerza, sabiduría y riqueza. Ambas clasificaciones parecen reflejar todavía algo de la esfera agonal de una fase cultural anterior. Si el proceso ante un juez se llama *agón*, no significa, como pretende Burckhardt[72], una transposición nueva de gran significación, sino, por el contrario, una conexión conceptual muy primitiva. El proceso judicial había sido antes un *agón* auténtico.

Los griegos solían organizar porfías siempre que había posibilidad de luchar. Certámenes de belleza entre hombres formaban una parte de las fiestas panateneas y de las teseas. En los *symposia* se competía con cantos, enigmas, en velar y beber. Tampoco en este caso está ausente la relación de lo sacral: πολυποσία y ἀκρατοποσία pertenecían a las coéforas. Alejandro conmemoró la muerte de Calanos con un *agón* gymnico y musical, con premios para los mejores bebedores, lo que trajo por consecuencia que treinta y cinco de los participantes murieran en el lugar y más tarde otros seis, entre ellos el que ganó el premio[73]. Certámenes de comer y beber grandes cantidades se presentan también en el *potlach*.

Una concepción demasiado estrecha del *agón* conduce a Ehrenberg a atribuir a la cultura romana un carácter antiagonal[74]. De hecho, en Roma las competiciones de hombres libres desempeñan modesto papel, pero esto no quiere decir que el elemento agonal haya estado ausente en la edificación de la cultura romana. Más bien tropezamos aquí con el fenómeno singular de que este elemento de competición se cambió muy pronto de la participación personal al espectáculo de las luchas de otros, empleados para ello. Sin duda este desplazamiento guarda relación con el hecho de que, entre los romanos, se ha conservado con especial fuerza el carácter sacro de las luchas, pues precisamente en el culto

es donde encuentra su lugar la acción por representación. Es claro que las luchas de gladiadores, las luchas con animales y las carreras de carros pertenecen por completo a la esfera agonal, aunque sean practicadas por esclavos. Los *ludi*, cuando no se trataba de fiesta a fecha determinada, eran *ludi votivi*, que se organizaban a causa de un voto, generalmente en honor de un muerto o para desarmar la cólera de los dioses en un caso determinado. La infracción más insignificante del ritual o una perturbación casual invalidaba toda la fiesta, lo que pone de relieve el carácter sagrado de la acción.

Reviste la mayor importancia que, para todas estas luchas romanas, con todo su carácter sangriento, supersticioso y coactivo, se conservara como nombre general la palabra que designa el juego *ludus*, que se ha mantenido en uso con todas sus asociaciones de libertad y alegría. ¿Cómo comprender esto?

Según la concepción de Burckhardt, seguida por Ehrenberg, la sociedad griega -después de las épocas arcaicas y heroicas, por lo tanto, secundariamente- se mueve en lo agonal, que constituye su principio social dominante, porque en las luchas serias había agotado sus mejores fuerzas. Significa un tránsito «de la lucha al juego»[75], por lo tanto, una degeneración. Sin duda que el predominio de lo agonal lleva, a la larga, a ello. Lo agonal, con su efectiva falta de sentido y de fin, significaba, sencillamente, una «cancelación de toda la gravedad de la vida, del pensar y del obrar, indiferencia frente a toda norma extraña, derroche por una sola cosa, por la victoria»[76]. En las últimas palabras de esta frase hay mucho de verdad, pero la seriación de los fenómenos es otra de la que supone Ehrenberg, y hay que expresar de manera muy distinta la significación de lo agonal para la cultura. No se trata de un tránsito de la lucha al juego, tampoco del juego a la lucha, sino la marcha «en lúdica competición a la cultura», y, a veces, en ese proceso la competición sofoca la vida cultural y pierde, al mismo tiempo, su valor lúdico, sacro y cultural para degenerar en una mera pasión de rivalidades.

El punto de arranque tiene que ser una representación muy cercana al sentido del juego infantil, que se traduce de hecho en diversas formas lúdicas, es decir, en acciones vinculadas a reglas y sustraídas a la vida corriente, y en las que se pueden desplegar necesidades congénitas de ritmo, alternancia, cambio regulado, tensión antitética y armonía. Se apareja a este sentido lúdico un espíritu que persigue el honor, la dignidad, la superioridad y la belleza. Todo lo místico y mágico, todo lo heroico, todo lo «músico», y lo lógico y lo plástico buscan su forma y expresión en un juego noble. La cultura no comienza como juego ni se origina del juego, sino que es, más bien, juego. El fundamento antitético y agonal de la cultura se nos ofrece ya en el juego, que es más viejo que toda cultura. Y ahora, volviendo a nuestro punto de partida, los *ludi* romanos, diremos que cuando el latín denomina sencillamente juegos a las competiciones sacras expresa la peculiaridad de este elemento cultural de la manera más pura posible.

En el proceso de crecimiento de cada cultura la función y la estructura agonales alcanzan, ya en un período arcaico, su forma más visible, y casi siempre también, más bella. A medida que se va complicando el material de la cultura y se hace más abigarrado y complejo, a medida que la técnica adquisitiva y de la vida social, tanto individual como colectiva, se organiza de manera más firme, crece, sobre el suelo primario de la cultura y, poco a poco, una capa de ideas, sistemas, conceptos, doctrinas y normas, conocimientos y costumbres, que parece haber perdido todo contacto con el juego. La cultura se va haciendo cada vez más seria, relegando el juego a un papel secundario. El período agonal ha pasado o parece haber pasado.

Antes de entrar a estudiar el elemento lúdico en las funciones culturales más importantes, queremos abarcar de nuevo los grupos de las formas lúdicas patentes, en las que

tratamos de poner de relieve la conexión de la cultura arcaica con el juego. Vimos cómo, a todo lo ancho de la tierra, la vida social primitiva está dominada por un complejo de representaciones y prácticas, totalmente homogéneas, de carácter agonal. Sin duda alguna, estas formas agonales de juego se originan con independencia de las representaciones religiosas particulares a cada uno de los pueblos en cuestión. La explicación más inmediata de esta homogeneidad la encontramos en la misma naturaleza humana, que siempre se esfuerza por lo superior, ya sea honor y excelencia terrenales o la victoria sobre lo terrenal. Ahora bien, la función congénita por la que el hombre actualiza este impulso no es otra que el juego.

Si efectivamente la cualidad «juego» es lo primario en los fenómenos culturales que consideramos, es lógico entonces que no importe mucho trazar una clara línea de separación entre todas estas formas, el *potlach y* el *kula*, el canto alternado y la porfía denigrante, las bravatas, las luchas sangrientas, etc. Lo vamos a ver, todavía más claro, cuando, antes de pasar a la consideración particular de cada una de las funciones culturales, nos ocupemos de la conexión entre juego y derecho.

4. El juego y el derecho

A primera vista la esfera del derecho, de la ley y de la administración de justicia parece estar muy apartada de la esfera lúdica. Una santa seriedad y el interés vital del individuo y de la comunidad dominan todo lo que se refiere al derecho y a la justicia. La base etimológica de las palabras que expresan los conceptos de derecho, de lo justo y de la ley se halla, sobre todo, en el dominio del establecer, constatar, indicar, reunir, mantener, ordenar, acoger, escoger, repartir, ser igual, vincular, estar acostumbrado, estar firme. Conceptos todos bastante opuestos a la esfera semántica en que aparecen las palabras para designar el juego. Pero ya hemos observado, a menudo, que la santidad y la seriedad de una acción en modo alguno excluyen su cualidad lúdica.

Pronto se nos manifiesta la posibilidad de una afinidad entre el derecho y el juego en cuanto observamos que el ejercicio efectivo del derecho, en otras palabras, el proceso jurídico, cualesquiera que sean las bases ideales del derecho, posee en alto grado el carácter de una porfía. La conexión entre competición y formulación del derecho asomó ya en la descripción del *potlach*, que Davy trató desde el aspecto histórico-jurídico como el origen de un sistema primitivo de

convenio y obligación[1]. La contienda judicial vale, entre los griegos, como *agón,* como una pugna sometida a reglas fijas y que se celebra con formas sagradas y en la cual las dos partes contendientes apelan a la decisión de un árbitro. Esta concepción del proceso judicial como contienda no debe ser considerada como un desarrollo posterior, como una trasposición conceptual, y mucho menos como una degeneración, cual parece hacerlo Ehrenberg[2]. Por el contrario, todo el desarrollo parte de la naturaleza agonal de la contienda jurídica, y este carácter de porfía lo conserva vivo hasta nuestros días.

Quien dice porfía dice también juego. Ya vimos antes que no existe motivo suficiente para sustraer a ninguna competición su carácter lúdico. Lo lúdico y lo agonal, ambos exaltados a la esfera de lo sagrado, que toda comunidad reclama para su administración de justicia, se trasluce todavía hoy en diversas formas de la vida jurídica. La administración de justicia tiene lugar en una corte. Esta corte es todavía, en el pleno sentido de la palabra, aquel ἱερός κύκλος, 'el círculo sagrado', en que vemos todavía sentados a los jueces en el escudo de Aquiles[3]. Todo lugar en que se pronuncia justicia es un auténtico «temenos», un lugar sagrado, que ha sido recortado y destacado del mundo habitual. El lugar es cuidado y exorcizado. El tribunal es un auténtico círculo mágico, un campo de juego en que se cancela temporalmente la diferencia de rango habitual entre los hombres. En él se es temporalmente inviolable. Antes de que Loki iniciara su batalla de insultos, se cercioró de que el lugar donde la emprendía era un «gran campo de paz»[4]. La Cámara de los Lores inglesa es todavía, en el fondo, una corte de justicia, lo que explica que el «saco de lana», donde se sienta el lord canciller, que nada tiene que hacer allí, se considere como *tecnically outside the precints of the House,* 'técnicamente fuera del recinto'.

Los jueces se salen de la vida habitual antes de pronunciar sentencia. Se revisten con la toga o se colocan una peluca.

¿Es que se ha estudiado la significación etnológica de todo este aparato de los jueces y de los abogados ingleses? A mí me parece que su relación con la moda de pelucas de los siglos XVII y XVIII es secundaria. Propiamente es una supervivencia del viejo distintivo de los juristas ingleses, el *coif,* que fue, al principio, un bonete blanco muy ceñido, representado todavía por un pequeño ribete blanco debajo de la peluca. Pero la peluca de juez es algo más que una supervivencia de un viejo uniforme. En su función hay que considerarla como bastante cercana a las danzas de máscaras de los pueblos primitivos. Convierte a quien la lleva en «otro ser». El pueblo inglés, en su veneración por la tradición, que le es tan característica, ha conservado en su vida jurídica otros rasgos muy antiguos. El elemento deportivo y de humor que luce en los procesos judiciales con tanta fuerza pertenece a los rasgos fundamentales de la vida jurídica en general. Es cierto que tampoco está ausente por completo este rasgo en la conciencia popular de otros países. *Be a good sport,* solía decir el contrabandista de alcohol en los días de la prohibición norteamericana al funcionario de aduanas que quería levantar un acta del caso.

Un antiguo juez me escribía en una ocasión: «El estilo y el contenido de nuestros protocolos revelan con qué entusiasmo deportivo nuestros abogados se disparan recíprocamente con argumentos y réplicas y con mucha sofistería. Su estado de espíritu me ha hecho recordar, a veces, el portavoz de un proceso *Adat* javanés que, a cada nuevo argumento, hunde un palito en la tierra y procura ganar la contienda por el mayor número de palos».

Estas observaciones de pasada nos servirán para prepararnos a la consideración de la conexión esencial de la administración de justicia y del juego. Volvamos a las formas arcaicas del proceso judicial. En la contienda ante el juez se concentra todo en forma tan exclusiva a ganar el juicio, que no es posible eliminar el elemento agonal en ningún mo-

mento. Además, el sistema de reglas limitadoras, que domina toda la contienda, la coloca por entero, en cuanto al aspecto formal, en el campo de un juego antitético bien ordenado. Podemos manifestar el enlace efectivo de derecho y juego en las culturas arcaicas desde tres puntos de vista diferentes. La contienda jurídica puede ser considerada como un juego de azar, pero también como una carrera o una pugna de palabras.

El proceso es una pugna por quién tendrá el derecho, por ganar y perder. Si apartamos la vista de la administración de justicia de las culturas muy desarrolladas, y consideramos etapas menos avanzadas, veremos cómo la idea de ganar o perder, es decir, una idea puramente agonal, oscurece la idea de justicia e injusticia, es decir, el pensamiento ético-jurídico. Este elemento de ganancia en perspectiva y, con ello, el elemento lúdico, se destaca más a medida que nos colocamos en una conciencia jurídica más primitiva. Parece presentársenos una esfera de pensamientos en que los conceptos de decisión por el oráculo, por el juicio de Dios, por la suerte, es decir, por juego –porque el carácter definitivo de la decisión descansa exclusivamente en una regla de juego– y el concepto de la decisión por sentencia del juez constituyen un único complejo.

Se conoce la voluntad de la potencia divina, es decir, lo que el futuro inmediato traerá consigo, el destino que se cumple, cuando se le arranca una sentencia. Se conoce la decisión del oráculo al poner a prueba una perspectiva insegura de ganar. Se sacan palitos, se arrojan piedras o se abre al azar el libro sagrado. De aquí aquel mandato del Éxodo (28, 30), de meter el *urim* y el *tummim* –no importa lo que hayan sido– en el «bolsillo del tribunal» que el sumo sacerdote llevaba en su pecho, y valiéndose de los cuales el sacerdote Eleasar (27, 21) trata de obtener un consejo. En el libro primero de Samuel (14, 42) manda Saúl que se eche a suertes entre él y su hijo Jonatán. La conexión entre oráculo, juego

de azar y tribunal se manifiesta tan clara como puede desearse. También la paganía preislámica conoce este oráculo por la suerte[5]. Y la balanza sagrada de la *Ilíada*, en la que Zeus pesa, antes de que empiece la batalla, la suerte mortal ¿acaso es diferente? «El Padre puso tensos los dos platillos de oro y colocó en ellos las dos suertes, la de la muerte amarga de los troyanos domadores de caballos y la de los aqueos de coraza de hierro»[6].

Esta acción de pesar es el juicio, δικάζειν, que Zeus celebra. Las ideas de la voluntad de Dios, de la fatalidad de la suerte, se hallan completamente mezcladas. La balanza de la justicia –pues de este pasaje homérico procede, sin duda, el símbolo– es la balanza de la incierta perspectiva de ganancia. Ni asomos hay, todavía, de una victoria de la verdad ética, de que el derecho pese más que la injusticia.

Una de las figuras del escudo de Aquiles, tal como está descrito en el canto XVIII de la *Ilíada*, representa un tribunal actuando dentro de un círculo sagrado, en el que se hallan sentados los jueces. En el centro del círculo hay δὺο χρυσεῖα τάλαντα –dos talentos de oro– para el que pronuncie la sentencia más justa[7]. Se trataría, por lo tanto, de una suma de dinero aunque más parece que constituye un premio o la traviesa, lo cual conviene mejor a un juego de azar que a la sesión de un tribunal. Talanta se llamó, en un principio, la balanza misma, y acaso el pasaje habría de interpretarse así: el poeta tenía en la imaginación un cuadro en el que dos contrincantes estarían sentados a cada lado de la balanza del tribunal, es decir, de la balanza correspondiente al oráculo por suerte. Esta idea no sería ya comprendida más tarde, y se concibió la talanta en la significación traspuesta, de dinero.

El griego δίκη, justicia, tiene toda una escala de significaciones que va de lo puramente abstracto a lo más concreto. Junto a la justicia, como concepto abstracto, puede significar también la parte que corresponde y la compensación de

daños: las partes dan y toman δίκη, el juez atribuye δίκη. También significa el proceso mismo, la sentencia y la pena. Según Werner Jaeger, en este caso –hay que decir que excepcionalmente– debemos considerar la significación concreta como derivada de la abstracta[8]. Pero no parece conciliable con esto que los conceptos abstractos δίκαιος, 'justo', y δικαιοσύνη, 'la justicia', se hayan formado más tarde de δίκη. La relación señalada antes entre administración de justicia y probar la suerte podría inclinarnos a preferir la etimología que Jaeger rechaza, y que deriva δίκη, de δικεῖν, 'arrojar', aunque está claro su parentesco con δείκνυμι. También parece existir una relación entre «derecho» y «arrojar» en el hebreo, donde la palabra para ley y derecho es *thora*, y un tronco verbal que significa echar a suertes, disparar, probar la sentencia del oráculo, guardan una indudable relación[9].

Parece revestir especial importancia el que, en las monedas, la figura de Diké y la de Tyché –la suerte incierta– se confunden. También Tyché sostiene la balanza, «Esto no supone un sincretismo posterior de estas figuras, sino que ambas parten de una misma concepción y luego se diferencian», dice *miss* Harrison en el libro ya citado[10].

La conexión primitiva entre derecho, suerte y juego de azar podemos observarla de diversos modos en la tradición de los pueblos germánicos. Hasta hoy en día la palabra holandesa *lot* designa lo mismo «lo que reserva el porvenir», «lo que le corresponderá a cada uno», «lo que le está destinado» –el destino– que los signos externos de las perspectivas de suerte, por ejemplo, la cerilla más corta o la más larga, o también el billete de lotería. Apenas si se puede resolver cuál de los dos significados es más primitivo, porque, en el pensamiento arcaico, ambos conceptos se confunden. Zeus sostiene la balanza de la justicia divina, los titanes juegan a los dados la suerte del mundo[11]. La palabra de Dios habla por el resultado de una prueba de fuerza o de una lucha por las armas del mismo modo que por los dados. Tiene profundas

raíces en el pasado y en el alma humana el hecho de echar las cartas. La lucha por las armas se acompaña, a veces, de un juego de dados. Mientras los hérulos luchan con los longobardos, el rey está sentado sobre un tablero, y también en la tienda de campaña del rey Teodorico, en Quierzy, se juega a los dados[12].

No es fácil determinar con exactitud la idea del juicio de Dios que domina en el espíritu de los pueblos que practican esa costumbre. A primera vista parece como si creyeran que los dioses muestran, por el resultado de la prueba o de los dados, por qué lado se halla la verdad o en qué dirección marcha el destino. Pero ¿no es esto ya una interpretación procedente de una etapa posterior? La competición misma, el juego a quién gana, ¿no constituyen ya el punto de partida? El resultado del juego de azar es ya, por sí, una decisión sagrada. Esto vale aun en esos casos en que una regla prescribe que ante la igualdad de votos decide la suerte. Sólo en una fase posterior de la expresión religiosa surge la formulación de que la verdad y la justicia se patentizan porque una divinidad orienta la caída de los dados o la victoria en la lucha. Cuando Ehrenberg dice que del juicio de Dios nace el tribunal secular[13], me parece que se da por supuesta una seriación de ideas que no es la auténticamente histórica. Más bien habría que decir que la administración de justicia y el juicio de Dios arraigan los dos en una práctica de decisión agonal, en la que la suerte o la prueba por la fuerza pronuncian la sentencia definitiva. La lucha a ganar o perder es en sí sagrada. Si se anima con conceptos formulados de justicia e injusticia, se eleva a la esfera jurídica; si, por el contrario, se considera a la luz de representaciones positivas de poder divino, se lleva a la esfera de la creencia. Pero lo primario, en ambos casos, es la forma lúdica.

La contienda judicial es una competición y a menudo en la forma de una carrera o de una apuesta. Constantemente se adelanta a nuestra consideración el concepto lúdico de

apuesta. El *potlach* crea un sistema primitivo de relaciones jurídicas. El reto origina un convenio[14]. Independientemente del *potlach* y del juicio de Dios, podemos encontrar, en toda clase de costumbres jurídicas arcaicas, la competición por el derecho, es decir, por la decisión y reconocimiento de una relación estable con respecto a un caso determinado. Mucho de lo que Otto Gierke agrupó, sin más explicación, bajo el título «El humor en el derecho», y que consideró como un juego libre del «espíritu del pueblo», encuentra su explicación adecuada dentro del marco del original agonal de la determinación del derecho. El «espíritu del pueblo» entra en juego, pero en un sentido mucho más profundo del que supuso Gierke, y este juego está lleno de la más grave significación. Así, por ejemplo, en los usos jurídicos de los antiguos germanos los límites de una aldea o las lindes de un terreno se determinan mediante una carrera o arrojando el hacha. O se demuestra que alguien tiene derecho haciendo que, con los ojos vendados, toque un objeto o una persona, o haciéndole rodar un huevo. Todos estos casos corresponden al campo de la decisión jurídica mediante prueba de fuerza o juego de azar. En árabe la palabra para prenda es *qara'*, que lleva una raíz que designa echar a suertes, o ganar por suerte, o disparando hacia un objetivo.

No es un accidente que la competición desempeñe un papel importante en la elección de novio o novia. Tras la palabra inglesa que designa la celebración del matrimonio, *wedding*, se abre una tradición jurídica y cultural de tan gran alcance como tras la palabra holandesa *bruiloft*. El término inglés nos habla de la «puesta», de la prenda simbólica por la que se obliga uno a cumplir con una obligación contraída[15]. *Bruiloft* nos habla, más bien, de correr –*Lauf*, carrera, en alemán–, esto es, de la carrera por la novia, que constituye la prueba o una de las pruebas de que depende que se contraiga el enlace[16]. Las danaidas son conquistadas mediante una carrera, y este ejemplo tuvo imitación en tiempos históricos.

La tradición nos habla también de una tal carrera con respecto a Penélope[17]. No importa tanto que semejante hecho nos sea transmitido por la saga o el mito o que pueda comprobarse también como una práctica efectiva. Lo importante es que existe la idea de la carrera por la novia. El matrimonio es un *contrat à épreuves, a potlach custom*, como dicen los etnólogos. El *Mahabharata* describe las pruebas de fuerza que tienen que realizar los pretendientes de Draupadi, el *Ramayana* lo mismo con respecto a Sita, y la canción de los *Nibelungos*, las pruebas de fuerza de los pretendientes de Brunilda.

Pero no es menester que sean pruebas de fuerza y de valentía las que tengan que realizar los pretendientes para lograr la novia. A veces son probados en su sabiduría, haciéndoles preguntas difíciles. En la descripción que nos hace Nguyen Van Huyen de los juegos festivos de los muchachos y muchachas en Anam, la competición en saber y agudeza desempeña un gran papel. En ocasiones, la muchacha hace pasar un examen al joven. En la tradición de los Edda tenemos, bien es verdad que disimulado con otra forma, la prueba de sabiduría por la novia en la canción de Alviss, en la que Thor promete su hija al gnomo omnisciente cuando éste sabe responderle a sus preguntas sobre los nombres secretos de las cosas[18].

Pasemos de la competición a la apuesta, que guarda estrecha relación con el voto. El elemento de apuesta se expresa de dos maneras en el proceso jurídico. En primer lugar, el demandante apuesta en el proceso por su derecho, es decir, que reta a la parte contraria para que, colocando una prenda, *gage*, *vadium*, le dispute su derecho. El derecho inglés ha conocido, hasta el siglo XIX, dos formas de procedimiento en asuntos civiles que llevaban el nombre de *wager*, literalmente apuesta: el *wager of battle*, en el que el demandante está dispuesto al duelo judicial, y el *wager of law*, por el que se obligaba a reforzar en un determinado día su inocencia mediante juramento. Aunque estas formas hacía tiempo que

estaban fuera de uso, sólo en 1819 y 1833 fueron derogadas[19]. Si el proceso tiene, pues, el carácter de una apuesta, nos encontramos, además, con el uso de que los que toman parte en la audiencia apuestan por el resultado del juicio, en el sentido habitual que damos a esta palabra. Apuestas por el resultado de un proceso son todavía corrientes en Inglaterra. Cuando Ana Bolena y sus cómplices se presentaron ante el tribunal se apostó en Tower Hall diez contra uno a que serían declarados absueltos, bajo la impresión de la ingeniosa defensa que hizo su hermano Rochford. En Abisinia la apuesta por el resultado del juicio constituía una parte del proceso comprendida entre la defensa y la deposición de los testigos[20].

Hemos distinguido tres formas lúdicas de la acción judicial: juego de azar, competición o apuesta y contienda de palabras. La lucha de palabras se mantiene en el proceso jurídico aun después que, por un avanzado desarrollo cultural, pierde total o parcialmente, real o aparentemente, su cualidad lúdica. A nuestro objeto nos interesa tan sólo la fase arcaica de esta lucha verbal, en la que no es lo decisivo el argumento jurídicamente bien labrado, sino la denigración más aguda y contundente. El *agón* consiste en este caso casi exclusivamente en la pugna por superar a otro en rebuscados discursos denigrantes. Ya señalamos la porfía denigrante como un caso de exhibición social por el honor y el prestigio, cuando hablamos de *psogos, yambos, mufachara, mannjafnaor,* etc. La transición de la *joute de jactance* a la competición denigrante como procedimiento judicial no aparece muy marcada. Esto se manifiesta al exponer con detalle uno de los más sorprendentes argumentos en favor de la conexión entre juego y cultura, a saber, las competiciones a tambor o las porfías de canciones de los esquimales de Groenlandia. En esta costumbre, todavía o hasta hace poco en uso, tenemos un caso en que la función cultural que denominamos administración de justicia no se ha salvado, todavía, de la esfera del juego[21].

Cuando un esquimal tiene una acusación que hacer contra otro, le reta a una porfía de tambor o de cantos *(Trommesang, drummatch, drum-dance, song-contest)*. La tribu o el clan se reúne en fiesta, muy bien vestidos todos y con el mejor humor. Los contendientes se espetan canciones burlescas con acompañamiento de tambor, achacándose sus respectivas fechorías. No se hace diferencia alguna entre inculpación fundada, sátira que provoca risa y pura calumnia. Un cantante mencionaba, por ejemplo, a todos los hombres que, en una época de hambre, fueron comidos por la mujer y la suegra del contrario, lo que impresionó de tal modo a la concurrencia, que prorrumpió en llanto. Este disparo de canciones se acompaña de torturas y golpes: se le resopla al otro directamente en la cara, se le golpea con la frente, se le cierra la boca, se le ata a la estaca de la tienda, y todo esto el culpable lo tiene que aguantar tranquilamente y hasta con una sonrisa burlona. Los espectadores cantan el estribillo de la canción, aplauden y encorajinan a las partes. Otros se sientan y duermen. Durante las pausas, las partes contendientes se tratan como buenos amigos. Este tipo de luchas se puede extender por años. Las partes inventan nuevas canciones y cuentan nuevas fechorías. En conclusión, deciden los espectadores quién ha salido victorioso. En muchos casos se restablece la amistad, pero también ocurre que una familia emigra por vergüenza. Puede haber, al mismo tiempo, varias contiendas de ese tipo. También las mujeres toman parte en ellas.

Lo más importante es que esta costumbre, en las tribus que la practican, ocupa el lugar de la decisión judicial. Estas tribus no conocen, fuera de estas luchas, otro tipo de decisión judicial. Es la única manera de resolver una contienda y no hay otro modo de formar una opinión pública[22]. Hasta crímenes se sacan a luz en esta forma. Después de la victoria en esta pugna cantante no hay ninguna sentencia más. El motivo para estas competiciones lo dan, la mayoría

de las veces, líos de mujeres. Hay que hacer una diferencia entre las tribus en que esta costumbre es un recurso jurídico y aquellas otras en que no es más que una diversión en la fiesta. Las violencias permitidas son diversas: pegar o atar nada más, etc. Junto al canto funciona, a veces, como medio de arbitraje, la lucha a puñetazos o cuerpo a cuerpo.

Tenemos aquí una práctica cultural que cumple la función de la decisión judicial en una forma totalmente agonal y que es, al mismo tiempo, juego en el sentido más propio. Todo se desenvuelve entre risas y buen humor. Lo que importa es alegrar a los oyentes. «Otra vez –dice Igsiavik[23]– voy a hacer una nueva canción. Va a ser muy divertida, y al cantarla ataré a mi contrario al poste». Estas contiendas constituyen la diversión principal de la comunidad. Y cuando no hay disputa, se provoca una para divertirse. Como habilidad especial a veces se canta enigmáticamente.

No muy distantes de estas luchas de canto y tambor se hallan los tribunales humorísticos para castigar toda clase de delitos, especialmente los de carácter sexual, tal como encontramos en muchos usos populares de los países germánicos, como las cencerradas *(Haberfeldtreiben)*, etc. Tienen el carácter de farsa, pero, a veces, también valen de verdad, como, por ejemplo, el *Saugericht* (Tribunal de la puerca) de los jóvenes de Rapperswil, donde se hacía una convocatoria a consejo cerrado[24].

Es claro que en esas luchas de los esquimales nos movemos en el mismo terreno que en el *potlach*, las competiciones fanfarronas y denigrantes preislámicas, el *mannjafnaor* nórdico antiguo y el *nidsong*[25] *(Neidsang* en alemán, 'canto de envidia') o en las competiciones chinas. También es evidente que este dominio no es, por lo menos originalmente, el mismo del juicio de Dios en sentido propio. El concepto de un juicio de las potencias divinas sobre la verdad o la justicia abstractas puede, acaso, enlazarse con acciones tales de modo secundario; pero lo primario es la decisión agonal

como tal, es decir, la decisión sobre cosas serias en un juego y mediante el juego. Muy próximo a la costumbre de los esquimales está el árabe *nifar o munafara*, pugna por el honor y la fama ante un árbitro. También la palabra latina *iurgium, iurgo* debe ser comprendida desde este punto de vista. Ha nacido de la forma *ius-igium*, de *ius* y *agere;* equivale, pues, a hacer justicia y se puede comparar con *litigium*, que literalmente significa hacer contienda, pleitear. *Iurgium* significa el proceso, el procedimiento y, también, el discurso denigrante, la pugna verbal, el altercado, y nos refiere a una fase en que la contienda jurídica era, principalmente, una competición denigrante. A la luz de la costumbre esquimal se hace más comprensible una figura como la de Arquíloco, cuyas canciones contra Licambo se le asemejan. Hasta los reproches admonitorios de Hesíodo contra su hermano Perses se pudieran considerar desde este punto de vista. Werner Jaeger nos indica que la sátira política de los griegos no era pura prédica moral ni servía al rencor personal, sino que debió de cumplir originalmente una función social[26]. Podemos decir, tranquilamente, que ésta era la misma que la de la contienda cantada del esquimal.

La fase en que no se puede distinguir el discurso forense de la competición denigrante no había desaparecido todavía de la época clásica. La oratoria forense, en la época de esplendor de Atenas, estaba bajo el signo de una competición de habilidad retórica en la que valían todas las artimañas y todos los medios de persuasión. El tribunal y la tribuna pública eran los lugares propios del arte suasoria. Este arte, junto con el poder guerrero, la rapiña o la tiranía, constituía la «caza del hombre» cuya definición trazan los interlocutores del *Sofista* de Platón[27]. Los sofistas enseñan, a cambio de dinero, cómo se puede hacer buena una mala causa. Un político joven solía iniciar su carrera con una acusación en un proceso de escándalo.

También en Roma, durante mucho tiempo, estuvo permitido emplear ante los tribunales cualquier medio que pudiera hacer perder a la parte contraria. Uno podía vestirse de duelo, suspirar y lamentarse, apelar a gritos a la salud del Estado, y traer consigo muchos clientes para hacer mayor impresión; es decir, se hacía todo lo que todavía en ocasiones se hace[28]. Los estoicos trataron de despojar a la elocuencia forense de este carácter lúdico, para ponerla de acuerdo con sus rigurosas normas de verdad y dignidad. Pero el primero que quiso hacerlo así, Rutilio Rufo, perdió su proceso y tuvo que ir al destierro.

5. El juego y la guerra

Desde que existen palabras para designar la lucha y para designar el juego, fácilmente se ha denominado juego a la lucha. Ya planteamos la cuestión[1] de si, en este caso, estamos en presencia de una metáfora, en el sentido estricto del vocablo, y contestamos que no. Muchas veces, ambos conceptos parecen confundirse efectivamente. Cualquier lucha vinculada a reglas limitadoras porta ya, por este ordenamiento regulado, los rasgos esenciales del juego, y se muestra como una forma de juego especialmente intensa, enérgica y muy clara. Los perritos y los niños luchan, para divertirse, según reglas que limitan el empleo de la violencia y, sin embargo, los límites de lo permitido en el juego no se pueden fijar ni por el derramamiento de sangre ni siquiera por el golpe mortal. El torneo medieval era un combate paródico, un juego, por lo tanto; pero parece que en su forma primitiva poseyó sangrienta severidad y que se combatía hasta morir, lo mismo que en el «juego» de los jóvenes guerreros Abner y Joab. Sin ir todavía tan lejos, encontramos en el año de 1351 algo que, si bien no está designado expresamente como juego, ofrece todo el aspecto de tal, el famoso *Combat des Trente*, en Bretaña, y también la *disfida*, de Barletta, del año 1503,

en la que lucharon trece caballeros italianos contra otros tantos franceses[2]. La lucha como función cultural supone siempre reglas limitadoras, y exige, en cierto grado, el reconocimiento de su carácter lúdico. Se puede hablar de la guerra como función cultural mientras se mueve dentro de un círculo en el que cada miembro particular es reconocido como par del otro. Si se hace la guerra contra grupos que, en el fondo, no son reconocidos como hombres, o a quienes, por lo menos, no se reconoce ningún derecho humano, ya se les designe como bárbaros, demonios, paganos o herejes, podrá permanecer dentro de los límites de la cultura en la medida en que el grupo, por propia voluntad, se imponga ciertas limitaciones. Hasta hace poco la guerra podía ser considerada en el aspecto de una función cultural, puesto que una comunidad reconocía a otra como humana y con derechos y pretensiones a ser tratada humanamente, y se separaba claramente y de manera expresa –mediante una declaración– la guerra de la paz, por un lado, y de la violencia criminal, por otro. La teoría de la guerra total ha renunciado al último resto de lo lúdico en la guerra y, con ello, a la cultura, al derecho y a la humanidad en general.

De la convicción de que el *agón* posee carácter lúdico surge la cuestión de en qué grado se puede clasificar la guerra como una función agonal de la comunidad. Hay toda una serie de formas bélicas que no tiene carácter agonal: ataque por sorpresa, emboscada, expedición de rapiña y exterminio, no pueden valer como formas agonales de la lucha, aunque puedan ponerse al servicio de una guerra agonal. Por otra parte, el fin último de la guerra suele ser la conquista, el dominio de otro pueblo, y ello queda también fuera del campo de la competición. El elemento agonal empieza a actuar en el momento en que los adversarios se consideran como enemigos que luchan por una cosa a la que pretenden tener derecho. Aun en el caso en que su voluntad bélica no haga sino ocultar el hambre, lo que pocas veces ocurre, la guerra

se presenta como asunto de obligación sagrada, de honor o de venganza. El empeño por el poderío material, hasta en condiciones de cultura desarrollada, y aun en el caso en que los políticos que planean la guerra la consideren como una cuestión de poder, se halla, en la mayoría de los casos, subordinado por completo a motivos como el orgullo, la gloria, el prestigio y el esplendor de la superioridad o del predominio. Con el concepto de gloria, comprensible para todos, se puede explicar la esencia de todas las grandes guerras agresivas, desde la Antigüedad hasta hoy, mucho mejor que con cualquier teoría razonable de fuerzas económicas o consideraciones políticas. Las exaltaciones contemporáneas de la guerra, que nos son por desgracia familiares, retornan a la concepción asirio-babilónica de la guerra como mandato divino por la gloria sagrada.

En ciertas formas arcaicas de la guerra se expresa de manera más directa el carácter lúdico que le es propio. En una fase cultural en que la contienda judicial, la suerte, los juegos de azar, la apuesta, el reto, la lucha y la decisión divina se hallan comprendidas, como cosa sagrada, en la misma esfera conceptual, tal como tratamos de definirlas anteriormente, también la guerra, por su naturaleza, tenía que entrar en esa esfera. Se hace la guerra para obtener, mediante la prueba de ganarla o perderla, una decisión de valor sagrado. En lugar de la contienda judicial de los dados o el oráculo por suerte, que pueden manifestar de igual modo la voluntad de los dioses, se escoge el poder de las armas. El desenlace pondrá en claro la sentencia de la divinidad, del destino. En la palabra *ordale*, en inglés *ordeal*, que corresponde a la palabra ordalía o juicio, no se expresa la relación especial con la divinidad. Cualquier decisión que se provoca en las formas adecuadas es una sentencia pronunciada por el poder divino. Sólo secundariamente se enlaza el concepto técnico de un juicio de Dios con determinadas pruebas de orden mágico. Para comprender adecuadamente la conexión tenemos que prescin-

dir de nuestra separación entre lo religioso y lo político. Lo que nosotros denominamos «derecho» puede llamarse, en términos de una concepción arcaica, «voluntad de los dioses» o «superioridad que se ha hecho patente». El echar a suertes, la lucha, la persuasión por la palabra, son de igual modo «medios de prueba» de la voluntad de los dioses. La lucha es una forma de procedimiento judicial del mismo modo que la adivinación o el proceso ante el juez. Pero como toda decisión alberga una significación sagrada, se puede considerar la lucha, a su vez, como una adivinación[3].

El complejo inextricable de representaciones que nos llevan desde el proceso jurídico hasta los juegos de azar se revela claramente en la función que al duelo corresponde en las culturas arcaicas. El duelo puede tener diversas tendencias; puede ser la personal *aristeia* como introducción o acompañamiento a la lucha general, tal como ha sido cantada por poetas y cronistas y nos es conocida en todos los campos de la historia universal[4]. Muy característica, en este sentido, es la descripción que hace Wakidi de la batalla de Badr, en la que Mahoma venció a los koraischitas. Tres de los guerreros de Mahoma retaron a otros tantos héroes del campo enemigo; cuando se enfrentaron se consideraron como enemigos dignos. En la Gran Guerra la *aristeia* se manifestó en los retos que los ases de aviación se hacían llegar por carta. El dueño puede servir como oráculo, ya que es un preludio del desenlace de la lucha. En este sentido lo ha conocido la sociedad china lo mismo que la germánica. Antes de comenzar la batalla, los más valientes retan al enemigo. El combate sirve para probar el destino, y los preludios bélicos son verdaderos presagios[5]. Pero el duelo puede también sustituir a la batalla. Cuando los vándalos en España guerreaban con los alemanes se decidió la lucha con un duelo[6]. Por lo tanto, se acepta la prueba de la superioridad de uno de los bandos por la forma agonal de un duelo. Por el hecho de que una cosa se muestra más fuerte que otra se prueba que es

mejor: los dioses están a su favor; es, pues, la justa. Pero muy pronto se fundamenta esta sustitución de la batalla por el duelo diciendo que de este modo se ahorra derramamiento de sangre. Ya en el caso del merovingio Teodorico en Quierzay, en el Oise, dicen los guerreros: «Mejor que caiga uno que no todo un ejército»[7]. Cuando en la Edad Media tardía se habla de un duelo, preparado solemnemente en todos sus detalles, en el que dos reyes o príncipes van a solventar su *querelle,* se da por motivo *pour éviter effusion de sang chrestien et la destruction du peuple*[8]. Sin embargo, la vieja idea de un proceso judicial que, de esta suerte, se decide legalmente, se alberga todavía en una costumbre mantenida con tanta firmeza. Hacía tiempo que no era más que una comedia internacional, un ceremonial vacío, pero el apego a esta forma y la seriedad con que se llevaba a la práctica delatan todavía su origen en viejos usos sagrados. Todavía Carlos V retó a Francisco I por dos veces[9], y no ha sido éste el último caso.

El duelo que sustituye a la batalla apenas se puede distinguir del duelo judicial. Es sabido el papel que desempeñó el duelo judicial en las leyes y costumbres de la Edad Media. La cuestión en disputa de si hay que considerar el duelo judicial, con Bruner y otros[10], como juicio de Dios, o como medio de prueba, según Schröder y otros[11], pierde mucha de su importancia si se considera la lucha en su propio ser, es decir, como *agón* sacral que, como tal, lo mismo evidencia el derecho que revela el favor de los dioses.

El duelo judicial, aunque en ocasiones solía ser llevado hasta su fin sangriento[12], muestra, desde un principio, la tendencia a destacar su aspecto formal y a subrayar, por lo tanto, su carácter lúdico. Ya la posibilidad de llevarlo a cabo mediante combatientes alquilados descansa en su carácter ritual, porque un acto sacramental permite en general la representación. La limitación en cuanto a las armas permitidas y las disposiciones legales por las que se trata de ofrecer iguales perspectivas a combatientes desiguales –por ejem-

plo, cuando un hombre tiene que pelear contra una mujer metido en un hoyo– pertenecen también al juego con armas. Si el duelo judicial transcurre en la Edad Media tardía, por lo general, sin heridas importantes, de suerte que parece haberse convertido en una especie de exhibición deportiva, no por eso, creo yo, debemos considerar que sufre un debilitamiento que le presta formas lúdicas, sino que, por el contrario, el carácter lúdico, que no excluye las consecuencias sangrientas, radica más bien en la esencia de la costumbre.

El *trial by battle* más tardío en un proceso civil ante la *Court of Common Pleas* tuvo lugar en el año de 1571, en un terreno de sesenta pies cuadrados, en los Tothill Fields de Westminster. El combate debía durar desde la salida del sol hasta que se vieran las estrellas, a no ser que uno de los combatientes, que luchaban con escudo y bastón, como estaba prescrito en los «capitulares» carolingios, se diera por vencido pronunciando la «terrible palabra» *craven*. Toda la ceremonia, como la designa Blackstone, guarda «una gran semejanza con ciertas diversiones atléticas de la aldea»[13]. Si en el duelo judicial, lo mismo que en el duelo ficticio de los príncipes, existe un fuerte elemento lúdico, igual cosa cabe decir del duelo corriente, conocido por cierto número de pueblos europeos hasta en nuestros días. El duelo privado venga heridas contra el honor. Ambos conceptos, la ofensa del honor público y la necesidad de vengarlo, pertenecen, a pesar de su significación psicológica y social no debilitada, a la esfera arcaica de la cultura. El valer de cada uno tiene que demostrarse públicamente, y cuando su reconocimiento peligra, entonces tiene que afirmarse y conquistarse mediante una acción agonal. No importa, en el reconocimiento de este honor personal, que descanse o no en la justicia, en la verdad o en otros principios éticos. Lo que está en cuestión, o en juego, es el valer social. No discutiremos si el duelo privado tiene sus raíces en el duelo judicial. En esencia es lo mismo: la eterna pugna por el prestigio, que es un valor primordial

que abarca el poder y el derecho. Venganza es satisfacción del sentimiento del honor, por muy corrompido, criminal o enfermizo que este sentimiento se manifieste. Ya dijimos que, a veces, no es fácil distinguir la figura de la Diké de la de Tyché o Fortuna. De igual modo, en la iconografía griega se confunde la Diké con la Némesis o venganza[14]. El duelo revela también su fundamental identidad con una decisión judicial, porque, lo mismo que el duelo judicial, no impone a la familia del fallecido en el duelo, si éste ha transcurrido en buena forma, la obligación de la venganza.

En las épocas que llevan al cuño aristocrático-guerrero el duelo puede cobrar las formas más sangrientas. Los personajes y sus secuaces combaten duelos caballerescos con pistolas. Esta forma adquirió el duelo en el siglo XVI en Francia. Por causa de una diferencia insignificante entre dos nobles, se organizaba a veces un encuentro sangriento de seis y hasta ocho personas. Los secuaces estaban obligados por su honor a participar en el duelo. Montaigne nos habla de un duelo semejante entre los tres Mignon de Enrique III y tres nobles de la casa del duque de Guisa. Richelieu combatió contra la costumbre, pero, todavía bajo Luis XIV, hizo ésta muchas víctimas. Por otra parte, concuerda por completo con el carácter sacral, que es también propio a la naturaleza de un duelo corriente, en el que no se persiguen propósitos mortales, sino que se piensa ya satisfecho el honor en cuanto ha empezado a correr la sangre. Por esta razón no hay que considerar el moderno duelo francés que, por lo general, no va más allá de la primera herida, como un afeminamiento risible, de costumbres más serias. El duelo es, por naturaleza, una forma lúdica ritual, es una reglamentación de la pelea mortal que se inicia en estado de incontenible cólera. El lugar donde se pelea es un campo de juego; las armas deben ser idénticas; se comienza y pone término con una señal; el número de disparos o de tiempos está prescrito. Y como derramamiento de sangre, respon-

de por completo a la exigencia de que el honor hay que vengarlo con sangre.

No es posible ponderar exactamente el elemento agonal en la guerra auténtica. En las fases primeras de la cultura parece retroceder, en las luchas de las tribus o de los individuos, ante las formas no agonales. Saqueo, asesinato a mansalva y caza del hombre han estado siempre en uso, ya sea por causa de hambre, de temor, por ideas religiosas o por simple sed de sangre. Pero el concepto guerra se presenta cuando se diferencia un estado solemne de enemistad general de la disensión individual y, en cierto grado, hasta de las contiendas entre familias. Semejante diferenciación coloca a la guerra en la esfera sacral y también en la agonal. Se convierte en un asunto sagrado, en un modo de medir las fuerzas y de decidir el destino; en una palabra, es llevado a la esfera en que el derecho, la suerte y el prestigio coexisten todavía indiferenciados. Pero también penetra en la esfera del honor. Se convierte en una institución sagrada y, por lo tanto, investida con todo el ornamento espiritual y material de que dispone la tribu. No quiere esto decir que la guerra, a partir de entonces, se conduzca en todos sus aspectos según las disposiciones de un código del honor y en las formas de una acción cultural. La violencia brutal afirma su poder. Pero la guerra es contemplada a la luz del deber y el honor sagrados y, hasta cierto grado, practicada o jugada en esta forma. Siempre será difícil determinar en qué grado una guerra está dominada, efectivamente, por aquellas ideas. Casi todo lo que nos enseñan las fuentes históricas descansa en la visión literaria de la guerra, tal como ha sido decantada por los coetáneos o por gente posterior en la epopeya, en la canción o en la crónica. Entonces interviene mucha bella descripción y mucha ficción romántica o heroica. Pero sería un error creer que todo este ennoblecimiento de la guerra, transportándola al

dominio ritual y moral y al mundo estético de la fantasía no sea más que bella apariencia o veladura de la crueldad. En estas representaciones de la guerra como un juego de honor y virtud se han ido elaborando, junto con los conceptos de la caballería, los del derecho internacional, y de ambos se ha ido nutriendo el concepto de la pura humanidad.

Destaquemos ahora lo agonal de la guerra, es decir, su elemento lúdico, mediante ejemplos escogidos de diversas culturas y épocas. Pero, antes, indiquemos una particularidad que puede valer por toda una prueba: el idioma inglés emplea todavía la expresión *to wage war*, literalmente 'apostar la guerra' 'retar a competición de guerra', arrojando en medio la *gage* simbólica.

Dos ejemplos procedentes de Grecia. La guerra entre las dos ciudades de Eubea, Calcis y Eretría, que tuvo lugar en el siglo VII a.C., transcurrió, según la tradición, en forma de competición. Un convenio solemne, en que se fijaban las reglas del combate, se depositó en el templo de Artemisa. Se fijaban tiempo y lugar del encuentro. Se prohibían todas las armas arrojadizas como la jabalina, el arco y la honda, y sólo se permitían la espada y la lanza. El otro ejemplo es más conocido. Después de la victoria de Salamina los griegos marcharon hacia el Istmo para repartir premios, designando aquí como *aristeia*, a aquellos que se habían destacado en la lucha. Los caudillos depositaron sus votos en el altar de Poseidón, un voto para el primer premio y otro para el segundo. Todos se dieron el primer voto a sí mismos; pero el segundo le dio la mayoría a Temístocles de suerte que éste tuvo el mayor número. La envidia entre ellos impidió, sin embargo, que se confirmara esta sentencia[15]. Cuando Herodoto, al relatar la batalla de Micala, dice que las islas y el Helesponto constituían el trofeo de la lucha –ἄεθλα– entre los helenos y los persas, no hay que tomarlo, sin duda, por algo más que una metáfora corriente. Seguramente el mismo Herodoto tenía sus dudas sobre el valor del punto de vista agonal en la

guerra; en el ficticio consejo de guerra celebrado en la corte de Jerjes condena, por boca de Mardonio, la insensatez de los griegos, que se declaran solemnemente la guerra, escogen luego un campo de batalla bien dispuesto y acuden en seguida a él a pelear, con daño para los vencedores y para los vencidos. Sería mejor que arreglaran sus diferencias mediante heraldos y embajadores o, caso de que no se pudiera evitar la pelea, que escogieran un terreno donde fuera más difícil atacarles[16].

Parece que, de una manera casi general, cuando la literatura describe la guerra noble y caballeresca, ensalzándola, aparece también la crítica, que se le enfrenta por motivos tácticos y estratégicos. Es notable, en este sentido, la semejanza entre las circunstancias chinas y las del Occidente medieval. Se puede hablar de victoria –así describe Granet la manera de hacer la guerra en la época feudal china– cuando de ella sale incrementado el honor del caudillo[17]. Y esto no se logra tanto con la ventaja conseguida, y mucho menos si es aprovechada hasta lo último, sino más bien, mostrando moderación. Dos nobles señores, Tsin y Ts'in, se hallan frente a frente con sus ejércitos, colocados en orden de batalla, sin combatirse. Por la noche llega un mensajero de Ts'in, para comunicar a Tsin que debe prepararse: «Por ambos lados hay bastantes guerreros. Podemos empezar mañana por la mañana, os invito a ello». Pero las gentes de Tsin observan que el mensajero no mira con mirada firme ni su voz resuena con seguridad. Ts'in ha perdido ya. «El ejército de Ts'in tiene miedo de nosotros. Va a huir. Permítenos acorralarle hasta el río. Le venceremos, sin duda.» El ejército de Tsin permanece quieto, sin embargo, y el enemigo puede marcharse sin ser molestado. El honor había impedido seguir aquel consejo. Porque «no recoger los muertos y los heridos es inhumano. No esperar el momento convenido, acorralar al enemigo, es cobarde»[18].

El vencedor renuncia también a erigir un «triunfo» sobre el campo de batalla: «Eso estaba bien cuando los viejos reyes, radiantes de virtud, luchaban contra los enemigos del cielo y ponían a los malos en la picota; pero aquí no hay ningún culpable, no hay más que vasallos que han demostrado su lealtad hasta la muerte. ¿Habrá que erigir para esto un "triunfo"?»

Al establecerse un campamento, se orienta cuidadosamente según determinadas direcciones del cielo. Este establecimiento estaba detalladamente prescrito, porque se consideraba como una copia de la capital del príncipe. Disposiciones de este tipo delatan claramente la esfera sacral, a la que todo esto pertenece[19]. No vamos a dilucidar si también existe un origen sacral que explique la estructura de los campamentos romanos, como lo suponen F. Mueller y otros. Seguro es que los ricos campamentos de la Edad Media tardía, como el de Carlos el Atrevido en Neuss, en el año 1475, demuestran claramente la estrecha conexión de la esfera de representaciones del torneo y la de la guerra.

Una costumbre que procede de la concepción de la guerra como un noble juego de honor y que se afirma, en ocasiones, hasta en la guerra moderna, tan deshumanizada, es el intercambio de cortesías con el enemigo. A veces, tampoco falta cierto elemento de sátira, que manifiesta todavía mejor el carácter lúdico de la costumbre. En la guerra feudal china se envía al enemigo una jarra de vino, que se bebe al recuerdo de las muestras de honor del pasado pacífico[20]. Hay saludos recíprocos con toda clase de demostraciones de honor, se hacen regalos de armas, lo mismo que Glauco y Diomedes. Todavía en el sitio de Breda por los holandeses, acaudillados por Federico Enrique de Orange, en el año 1637[21] –y aquí tenemos un moderno ejemplo occidental–, el comandante de la ciudad devolvió una carroza con cuatro caballos arrebatada a su dueño, el conde de Nassau, añadiendo, todavía, novecientos florines para sus soldados. El enemigo ofrece, a veces, consejos burlescos: en una campaña de Tsin contra Tsch'ou un soldado enseña al enemigo, con una paciencia

molesta, cómo se puede sacar del barro un carro de combate y es recompensado con estas palabras: «No estamos acostumbrados a huir, como vosotros»[22]. En el año 1400 un conde de Virnerburgo ofrece a la ciudad de Aquisgrán un encuentro para un día y lugar determinados y aconseja que se traigan al alcalde de Jülich, que ha ocasionado la disputa[23].

Estos convenios sobre el tiempo y el lugar de la batalla constituyen el punto central en la consideración de la guerra como porfía honrosa que es, al mismo tiempo, decisión judicial. El fijar un lugar, un campo de batalla, tiene el mismo valor que la demarcación de un campo judicial. Viejas fuentes nórdicas nos describen cómo el campo de batalla se cerca con estacas o con ramas de avellano. Esta idea vive todavía en la expresión inglesa *a pitched battle*, para designar una batalla conducida con sentido guerrero. Es difícil comprobar en qué medida tiene lugar semejante demarcación del campo en la guerra verdadera. Por su naturaleza constituía una forma sacral y podía ser, por lo tanto, indicada simbólicamente por cualquier signo que sustituyera la demarcación efectiva. El ofrecimiento solemne de tiempo y lugar para la batalla nos es conocido por numerosos ejemplos de la Edad Media. También en este caso se ve que se trata, en primer lugar, de una forma, porque, por lo general, el ofrecimiento se rechaza o no se toma en cuenta. Carlos de Anjou hace saber a Guillermo de Holanda, rey de los romanos, que él y sus hombres esperarían durante tres días en el campo de Assche[24].

En el año de 1332 el duque Juan de Brabante hace saber al rey Juan de Bohemia, mediante un heraldo que lleva la espada desenvainada, que le espera el miércoles, en un determinado lugar, para la batalla, y le pide respuesta para, de no convenirle, hacer otro ofrecimiento. Sin embargo, el rey, que era un modelo en las exageradas costumbres caballerescas de aquellos tiempos hizo esperar tres días al duque bajo la lluvia. La batalla de Crécy, en el año de 1346, fue precedida por un cambio de epístolas en las que el rey de Francia daba

a elegir al de Inglaterra dos lugares y cuatro días, según su deseo[25]. El rey Eduardo le contestó que no podía pasar al otro lado del Sena, pero que había estado esperando inútilmente desde hacía tres días al enemigo. Enrique de Trastamara abandona en Nájera su excelente posición, con propósito decidido de enfrentarse al enemigo en campo abierto, y es derrotado.

La forma sacral se ha convertido, en estos casos, en una especie de cortesía, de juego de honor caballeresco, sin por ello haber perdido mucho de su carácter lúdico original y esencial. El interés predominante de ganar la lucha frenó los efectos de una costumbre que descansa en circunstancias naturales primitivas y ha tenido, en ellas, plena significación.

En el mismo orden que el ofrecimiento de tiempo y lugar para la batalla se halla la pretensión de mantener un lugar honorífico en el orden de batalla y la exigencia de que el vencedor haya de permanecer tres días sobre el campo de batalla. El derecho a combatir los primeros, que a veces estaba registrado documentalmente o que correspondía como privilegio feudal a ciertos linajes o países, daba lugar en ocasiones a violentas disputas que podían tener consecuencias sangrientas. En la famosa batalla de Nikopolis, en el año de 1396, donde un escogido ejército de caballeros, que había acudido a las Cruzadas con mucha ostentación, fue aniquilado por los turcos, la ocasión de la victoria se perdió por estas vanas disputas de precedencia. Tampoco vamos a discutir si en esa permanencia de tres días sobre el campo de batalla hay que reconocer las *sessio triduana* de la vida jurídica. Es seguro, en todo caso, que, con todas estas costumbres de tipo ceremonioso y ritual, que se nos transmiten desde las regiones más distantes, la guerra manifiesta claramente su origen de la primitiva esfera agonal, donde coexistían indiferenciados el juego y la lucha, la justicia y el echar a suertes[26].

Si calificamos la guerra agonal y sacra de arcaica, no queremos dar a entender que, en la cultura primitiva, todas las luchas transcurrieron en forma de una competición regulada, ni tampoco que el elemento agonal no tenga ya lugar alguno en la guerra moderna. En todos los tiempos es un ideal humano combatir honrosamente por una causa que se considera buena. Pero, en la áspera realidad, este ideal queda negado y violado. La voluntad de vencer es siempre más fuerte que la limitación impuesta por el sentimiento del honor. Ya puede la cultura humana empeñarse en limitar el poder al que los pueblos o los príncipes creen tener que recurrir, pues el deseo de ganar domina a los combatientes de tal modo que la maldad humana cobra rienda suelta y se juzga lícito todo lo que lleve al triunfo. La comunidad arcaica traza los límites de lo permitido –en otras palabras, las reglas de juego de la guerra– con mucho rigor, en torno al propio círculo de miembros de la tribu y de los que considera de su rango. El honor al que se mantiene fiel vale tan sólo para los iguales. Ambos contendientes tienen que haber reconocido las reglas, porque de otro modo no compaginarían. Mientras las cosas van con iguales, se puede estar animado por un sentimiento de honor, al que se vincula un estado de ánimo de apuesta y una exigencia de cierta moderación, etc.[27]. Pero en cuanto se dirige la lucha contra los que son considerados como inferiores –ya se les llame bárbaros u otra cosa– cesa toda limitación de la violencia, y vemos la historia de la humanidad manchada con las espantosas crueldades de que se gloriaban los reyes sirios y babilonios como de un hecho que placía a la divinidad. El desarrollo fatal de las posibilidades técnicas y políticas, que corrió paralelo con un profundo desarraigo moral, ha invalidado en los últimos tiempos toda esa construcción, penosamente conquistada, del derecho de guerra, en la que el enemigo se considera como parte condigna y merecedora, por lo tanto, de un trato honroso. Situación que se da hasta en la paz armada.

El primitivo ideal de honor y nobleza, que arraiga en la propia magnificación, es reemplazado, en fases culturales más avanzadas, por un ideal de justicia o, mejor dicho, este ideal se adhiere a aquél y se convierte, aunque su realización práctica sea tan mezquina, en la norma anhelada y reconocida de una comunidad humana que, entretanto, se ha ensanchado desde la pura coexistencia de los clanes y las tribus a una convivencia de grandes pueblos y Estados. El derecho de gentes surge en la esfera agonal como una conciencia de lo que es contrario al honor, a las reglas. Una vez que se impone un sistema de obligaciones internacionales, moralmente fundado, ya queda poco espacio para el elemento agonal en las relaciones entre los Estados. Trata de sublimar el instinto de la competición política en un sentimiento jurídico. En una comunidad de Estados que vive dentro de un derecho general de gentes reconocido, ya no hay motivo alguno para guerras agonales dentro de sus dominios. Sin embargo, no ha perdido todos los caracteres de una comunidad lúdica. Sus reglas de igualdad jurídica recíproca, sus formas diplomáticas, la obligación recíproca de mantener los tratados y de declarar la guerra solemnemente, se equiparan, formalmente, a una regla de juego en la medida en que es reconocido el juego mismo, es decir, la necesidad de una convivencia humana ordenada. Pero este juego constituye el fundamento de toda cultura. Tal designación puede tener en este caso sólo una justificación formal.

Pero las cosas han llegado a tal punto que este sistema de derecho de gentes ya no es reconocido en general como fundamento de la cultura. En cuanto uno o varios miembros de una comunidad de Estados niegan prácticamente la obligatoriedad del derecho de gentes y hasta proclaman teóricamente como única norma de conducta estatal el interés y el poderío del propio grupo –ya sea un pueblo, un partido, una clase, la Iglesia o el Estado– desaparece, con el último resto formal de la actitud lúdica, toda cultura, y la comunidad se

hunde más abajo que el nivel de la cultura primitiva. La conclusión importante y obvia es que no es posible la cultura sin una cierta afirmación de la actitud lúdica.

Pero tampoco en una sociedad barbarizada por la liquidación de todos los vínculos jurídicos se ha excluido el impulso agonal, porque éste radica en la misma naturaleza humana. La tendencia congénita a ser el primero empuja a los grupos unos contra otros y puede llevar, en loca exaltación, a alturas nunca alcanzadas de ceguera y aturdimiento. Ya sea que se reconozca la doctrina anticuada que considera a las condiciones económicas como la fuerza motora de la historia, ya sea que se apele a nuevas filosofías para dar forma y nombre a aquella tendencia congénita, siempre se tratará de un puro querer «ganar», aunque bien sabemos que este ganar ya no puede ser ninguna «ganancia».

La porfía por demostrar que se es el primero ha sido un factor educativo y ennoblecedor en los comienzos de la cultura. En los estadios culturales con un sentido ingenuo, infantil, y con un sentimiento vivo por el honor de la clase, se ha fomentado el valor personal necesario a toda cultura joven. Y no sólo esto, sino que, en estas actividades agonales continuas, inmersas siempre en lo sagrado, surgen las formas de la cultura y se desarrolla la estructura de la vida social. La vida noble adoptó la forma de un juego ennoblecedor por el honor y la valentía. Por lo mismo que en la amarga guerra puede practicarse en tan pequeña escala, habrá de ser vivido en una ficción estética y social. La violencia sangrienta sólo en menguadas porciones puede encarrilarse en nobles formas de cultura. Por esta razón, el espíritu de la comunidad busca una salida en las bellas fantasías de una vida heroica que transcurre en porfías nobles, en la esfera ideal de la virtud y la belleza. La idea de la lucha noble queda, desde entonces,

como uno de los impulsos más poderosos de la cultura. Una vez que ha tomado las proporciones de un sistema de atletismo guerrero, de juego solemne de sociedad y de descripción poética de la vida, como en la caballería medieval o en el *Bushido* japonés, entonces esta creación de la fantasía repercute en la actitud cultural y personal, porque templa el valor y fomenta el cumplimiento del deber. El sistema de lucha noble como ideal de vida, como forma de vida en su sentido supremo, se halla naturalmente vinculado a una estructura social en la que una nobleza guerrera numerosa, con una propiedad moderada, depende de un poder principesco de sagrado prestigio, contando con la fidelidad frente al señor como motivo central de la existencia. Sólo en una sociedad semejante, en la que el hombre libre no necesita trabajar, puede florecer la caballería y, con ella, la prueba imprescindible, el torneo. En estas condiciones se toma en serio el juego con votos fantásticos de hazañas extraordinarias. Cobran importancia las banderas y los escudos, se constituyen órdenes de caballería, se disputa a los demás el rango y la precedencia. Sólo una aristocracia feudal puede tener tiempo y humor para ello. Este gran complejo agonal de ideas, costumbres e instituciones, se ha desarrollado, con el mayor esplendor, en el Occidente medieval y en el Japón. Todavía con mayor claridad que en la caballería cristiana se nos muestra su carácter fundamental en el país del Sol Naciente. El samurai cree que lo que para el hombre corriente es algo serio, para el valiente no es más que juego. El conflicto, con un altercado de palabras denigrantes, de que hablamos antes, puede elevarse a la categoría de un noble uso caballeresco en el que los combatientes demuestran poseer una forma heroica. A este heroísmo feudal corresponde también el desprecio que el noble siente por todo lo material. Un príncipe japonés, Kenshin, que estaba en guerra con otro príncipe que vivía en las montañas, Shingen, se enteró de que un tercero, que no estaba en guerra abierta con este último, le había im-

pedido la importación de sal. Inmediatamente ordenó a sus súbditos enviar abundante sal al enemigo, escribiéndole: «Yo no lucho con la sal, sino con la espada»[28]. Una vez más nos encontramos con la fidelidad a las reglas de juego.

Está fuera de toda duda que este ideal de honor caballeresco, lealtad, valentía, dominio de sí y conciencia del deber, ha favorecido y ennoblecido esencialmente las culturas que lo cultivaron. Aunque en su mayor parte era fantasía y ficción, aumentó en la educación y en la vida pública la capacidad personal y levantó el nivel ético. El cuadro histórico de estas formas de cultura, tan atrayente como nos lo ofrecen las fuentes medievales o las japonesas, con una idealización épica y romántica, ha conducido repetidas veces a ciertos espíritus blandos a magnificar la guerra como una fuente de virtudes y conocimientos más efectiva de lo que es en realidad. Pero el tema de la guerra, como fuente de todas las realizaciones humanas, ha sido tratado hasta ahora un poco simplemente. John Ruskin exageró un tanto cuando dijo a los cadetes de Woolwich que la guerra era la condición ineludible de todas las puras y nobles artes de la paz: «Sólo en el seno de una nación de guerreros han florecido en la tierra artes grandes. Un pueblo es capaz de un gran arte sólo si está *based on battle.*» «En resumen: encontré –dice luego jugando un poco ingenuamente con sus ejemplos históricos– que todas las grandes naciones aprendieron en la guerra todo lo que supieron en verdad de palabras y en agudeza de pensamientos; que sacaban su alimento de la guerra y lo consumían en la paz; que la guerra les instruía y la paz les engañaba; que la guerra les educaba y que la paz les defraudaba; en una palabra, que, nacidos en la guerra, se consumían en la paz.»

En esto hay algo de verdad, y dicho excelentemente. Pero Ruskin recoge en seguida los vuelos de su propia retórica: lo dicho no se aplica a toda guerra. Se refiere, solamente, «a la guerra creadora, que pone los fundamentos de todo y en la

que la inquietud natural de los hombres y la alegría por la lucha es disciplinada con anuencia de todos, hasta conseguir *la forma de un bello juego, quizá fatal*». Ve a los hombres, desde un principio, divididos en «dos razas: una la del trabajador y la otra la del jugador». Ésta es la raza de las naturalezas pugnaces: «orgullosa de su ociosidad y necesitada, por lo tanto, de constante diversión, en la cual poder utilizar a las clases productoras y laboriosas, en parte, como animales de tiro y, en parte, como peones de ajedrez o como dados en el *juego de la muerte*». En estos párrafos se entremezclan la penetración y una dispersión de ideas superficial. Lo importante es que Ruskin se ha dado cuenta, exactamente, del elemento lúdico en la cultura arcaica. Según él, el ideal de la guerra creadora ha tenido realización en Esparta y en el caballero medieval. Pero inmediatamente después de las palabras transcritas, su sensibilidad grave y sincera se recobra de su dispersión primera, y su conferencia, redactada bajo la impresión de las batallas de la guerra civil norteamericana, desemboca en una repulsa apasionada de la guerra moderna, la guerra de 1865[29].

Hay una virtud, sin duda, que ha surgido de la esfera de la vida guerrera aristocrática y agonal de los tiempos pasados: la lealtad. Es ésta la entrega a una persona, cosa o idea, sin discutir los motivos de la entrega ni poner en duda la perpetua vinculación. Es ésta una actitud que tiene mucho que ver con la naturaleza del juego. No es exagerado colocar el origen de esta virtud que, en su forma pura, lo mismo que en sus burdas corrupciones, ha constituido un fermento poderoso en la historia, en la esfera del juego.

En todo caso, un gran esplendor y un rico acopio de valores culturales han surgido en el terreno de la caballería: expresiones épicas y líricas del contenido más noble, ornamentación abigarrada y caprichosa, bellas formas ceremoniosas. Una línea recta conduce del caballero al *honnête homme* del siglo XVII y al *gentleman* moderno. El Occidente

latino ha incluido en este culto el ideal del amor cortesano, confundiéndole en tal forma con él que la trama, a lo largo, ha ocultado el hilo.

Tenemos que añadir todavía una cosa. Cuando se habla de todo esto como de formas bellas de la cultura, como ocurre con la caballería según la conocemos por la tradición de diferentes pueblos, se corre el peligro de perder de vista el trasfondo sacro de esta institución. Todo lo que en una tradición posterior se nos presenta tan sólo como un juego bello y noble ha sido, alguna vez, juego sacro. La consagración de caballero, el juego de los torneos, las órdenes y los votos tienen, sin duda, su origen en los usos de iniciación de una lejana prehistoria. Los eslabones en esta cadena de evolución no pueden ser señalados. Precisamente la caballería del mundo cristiano medieval nos es conocida, sobre todo, como un elemento de cultura conservado artificialmente y hasta, en parte, resucitado de propósito. En otro lugar he intentado describir lo que significó para la Edad Media tardía el aparato, penosamente elaborado, de código de honor, costumbres cortesanas, heráldica, órdenes de caballería y torneos[30]. Y en este campo se ha patentizado, mejor que en ningún otro, la íntima conexión entre cultura y juego.

6. El juego y el saber

El empeño por ser el primero se manifiesta en tantas formas como posibilidades ofrece la sociedad. Se porfía de tantas maneras como cosas hay por las que se pueda porfiar. Se deja la decisión a la suerte inconstante o a la fuerza y a la habilidad o a la lucha sangrienta. Se compite en valor o en resistencia, en habilidad artística o en conocimiento, en fanfarronería o en argucia. Hay que ofrecer una prueba de fuerza, realizar un trabajo de examen, elaborar una obra de arte; hay que labrar una espada o hay que encontrar rimas artísticas. Se hacen preguntas que hay que contestar. La competición puede adoptar la forma de una sentencia divina, de una apuesta, de un proceso judicial, de un voto o de un enigma. En todas estas formas conserva su naturaleza de juego y en esta cualidad lúdica reside el punto de apoyo para comprender su función cultural.

Al comienzo de todas las competiciones se halla el juego, esto es, un convenio para, dentro de ciertos límites espaciales y temporales, realizar algo en determinada forma y bajo reglas determinadas, que da por resultado la resolución de una tensión y se desarrolla fuera del curso habitual de la vida. Lo que tenga que realizarse y lo que con ello se gana

son cuestiones que sólo en segundo orden se plantean dentro del juego.

Reina una extraordinaria uniformidad en todas las culturas por lo que respecta a los usos agonales y la significación que se les presta. Esta uniformidad casi completa demuestra, ya de por sí, cuán arraigada se halla la actitud agonal lúdica en lo más hondo del alma y de la convivencia humanas.

Todavía con más claridad que en los dominios del derecho y de la guerra, tratados hasta ahora, se nos presenta esta uniformidad de la cultura arcaica en las porfías de saber y conocimientos. Para el hombre primitivo el poder y osar algo significa poderío, pero el saber algo significa poder mágico. En el fondo, para él cada conocimiento es un conocimiento sagrado, un saber misterioso y mágico. Porque cada conocimiento guarda, para él, una relación directa con el orden del mundo. Nada garantiza mejor el curso regular de las cosas, determinado por los dioses, y que el culto mantiene en marcha para proteger la vida y la salud de los hombres, es decir, el *rtam*, para designarlo con el viejo nombre hindú, que el saber que tiene el hombre de las cosas sagradas y de sus nombres secretos y del origen del mundo.

Por eso, en las fiestas sagradas se porfía en esta clase de conocimientos, porque en la palabra pronunciada se hace vivo el efecto sobre el orden del mundo. Competiciones en conocimientos sagrados se hallan profundamente arraigadas en el culto y constituyen parte esencial de él. Las preguntas que los sacerdotes sacrificadores se dirigen unos a otros ordenadamente o en forma de reto son, en el pleno sentido de la palabra, acertijos que, por su forma y por su tendencia, son iguales a los acertijos corrientes conocidos en los juegos de sociedad. Donde mejor se ve la función de estas competiciones sacras en enigmas o acertijos es en la tradición védica. En las grandes fiestas sacrificatorias constituyen estas competiciones un aporte tan esencial como el mismo sacrificio. Los brahmanes compiten en *jatavidya*, en el conocimiento de los orígenes, o en *brahmodya*, lo que se puede traducir mejor como enunciación de lo sagrado. Estas designaciones del juego sagrado nos indican que las cuestiones que se plantean con las preguntas se refieren, en primer lugar, al origen del cosmos. Diferentes cantos del *Rigveda* son la decantación poética directa de estas competiciones. En el himno I, 164, las preguntas se refieren, en parte, a fenómenos cósmicos y, en parte, la respuesta las señala como detalles del ritual de sacrificios. «Te pregunto por el extremo último de la tierra; te pregunto dónde está el ombligo del mundo. Te pregunto dónde está la simiente del caballo fuerte; te pregunto por el lugar superior del discurso»[1]. En el himno VIII, 29, se describe, en diez preguntas enigmáticas típicas, a los dioses superiores en sus atributos y, cada vez, la respuesta tiene que ser un nombre[2].

Rojo oscuro es uno, multiforme, generoso, joven; tiene un adorno de oro (Soma). En el regazo descendió uno luminosamente, el sabio entre los dioses (Agni), etc.

Al principio predomina en estas canciones el carácter del enigma ritual, cuya solución descansa en el conocimiento del rito y de sus símbolos. Pero en esta forma enigmática se halla, en germen, la sabiduría más profunda acerca de los fundamentos de la existencia. Paul Dessen calificó al magnífico himno X, 129, del *Rigveda*, no sin razón, de «acaso el trozo de filosofía más admirable de todos los tiempos»[3].

1. Entonces no había ser ni no ser. No había atmósfera ni el cielo que está encima. ¿Qué se movía? ¿Dónde? ¿Quién lo amparaba? ¿Era de agua el profundo abismo?
2. No existía entonces muerte ni no muerte, no había diferencia entre el día y la noche. Respiraba sin viento por sí mismo, sólo el Aquello, no había otra cosa que esto[4].

En la disposición afirmativa de estos versos y de los dos que siguen se trasluce la forma enigmática todavía, a través de la estructura poética de la canción. Y luego vuelve de nuevo la forma interrogativa:

6. Quién lo sabe, quién lo dirá aquí, de dónde nació, de dónde esta creación...

Si se admite que esta canción tiene su origen en la canción enigmática ritual y que ambas, a su vez, representan la decantación literaria de verdaderas competiciones enigmáticas celebradas en las fiestas sacrificatorias, en ese caso tenemos la prueba convincente de la conexión genética entre juego de adivinanzas y sacro deber del cosmos.

En muchos himnos del *Atharvaveda,* el X, 7 y el X, 8, por ejemplo, parece que se ha reunido toda una serie de tales preguntas enigmáticas, que se han agrupado caprichosamente y puesto bajo un denominador común, unas veces con respuesta y otras sin ella.

¿Adónde van las medias lunas, adónde las lunas, en unión con los años? ¿Adónde las estaciones? ¡Dime sus *skambha!*[5] ¿Para llegar adónde se apresuran juntas las dos vírgenes de diferente figura, día y noche? ¿Para llegar adónde se apresuran las aguas?
¿Por qué no descansa nunca el viento, por qué no descansa el espíritu? ¿Por qué nunca se paran las aguas, en busca de la verdad, nunca jamás?[6].

No nos es posible, en presencia de estos productos del entusiasmo primitivo acerca de los secretos de la existencia, hacer una separación entre poesía sagrada, sabiduría que confina con la locura, mística profunda y palabrería arcanizante. La palabra de estos viejos sacerdotes cantores se cierne perpetuamente sobre las puertas de lo incognoscible, tan cerradas para ellos como para nosotros. Podemos decir, todavía, que en esta competición cultural nace el pensamiento filosófico, no en *vano* juego, sino en juego *sacro.* La sabiduría se ejercita como una sagrada habilidad. La filosofía se destila en forma de juego. Las cuestiones cosmogónicas, cómo todo lo que está en el mundo ha podido originarse, constituyen una ocupación primaria del espíritu humano. La psicología infantil experimental nos muestra que una parte considerable de las preguntas que plantea un niño de

seis años tiene, de hecho, carácter cosmogónico: quién hace llover, de dónde viene el viento, preguntas sobre el estar muerto, etc.[7].

Los enigmas de los himnos védicos nos conducen, directamente, a las profundas sentencias de los *Upanishads.* Pero no es tarea nuestra el examinar, más en detalle, el contenido filosófico de los enigmas sagrados, sino el examinar su carácter lúdico y mostrar, tan claramente como nos sea posible, su significación para la cultura.

La competición enigmática no es una mera diversión, sino que constituye una parte esencial del culto sacrificatorio. No se puede prescindir de la solución de las adivinanzas como no se puede prescindir del sacrificio[8]. Fuerza a los dioses. Encontramos un interesante paralelo con la vieja costumbre hindú en los torodja de la Célebes central[9].

En sus fiestas la solución de acertijos se limita a un período que empieza en el momento en que el arroz está «embarazado» y sigue hasta el comienzo de la recolección, pues es necesario que «salga» el enigma para que «salga» también la espiga del arroz. En cuanto se adivina un enigma, el coro expresa el deseo: «¡Hala! Sal fuera, tú, arroz nuestro; salid fuera, espigas llenas, allá arriba en las montañas, allá abajo en los valles.» En la estación que precede a ese período está prohibida toda actividad literaria, porque pudiera ser peligrosa para la prosperidad del arroz. La misma palabra *wailo* significa enigma y mijo, es decir, un fruto que ha sido suplantado como alimento popular por el arroz[10]. De algunos juegos populares se dice, en algún sitio, que las gentes «hacían su alboroto para que el trigo prospere mejor»[11].

Quien conozca la literatura de los *Vedas* y de los *Brahmana,* sabe que sus explicaciones acerca del origen de las cosas son extraordinariamente dispares y contradictorias, confusas y alambicadas. No hay manera de encontrarles un sentido unívoco ni una conexión. Pero si tenemos en cuenta el fundamental carácter lúdico de la especulación cosmogóni-

ca y el origen de sus explicaciones en los enigmas rituales, se hará claro que aquella confusión no procede de la sutileza sacerdotal ni de la vanidad de ganar, para lograr preferencia a una determinada ofrenda, ni tampoco de una fantasía juguetona[12], sino que todas esas explicaciones contradictorias han sido soluciones a enigmas rituales.

El enigma muestra su carácter sagrado, es decir, peligroso, ya que en los textos mitológicos o rituales se presenta, casi siempre, como enigma mortal, es decir, como un problema en que va comprometida la vida. Lo que se apuesta, lo que se juega es la vida. A este rasgo corresponde que pase como sabiduría suprema el hacer una pregunta a la que nadie pueda contestar. Ambas cosas se encuentran reunidas en el viejo relato hindú del rey Janaka, que ofreció mil vacas de premio para un certamen teológico entre los brahmanes que asistían a su fiesta sacrificatoria[13]. El sabio Yajñavalkya, por adelantado, manda apartar las vacas para sí, y vence brillantemente, en seguida, a todos sus contrincantes. Cuando uno de éstos, Vidagha Sakalya, no puede contestar a una pregunta, se le desprende de pronto la cabeza del tronco, lo que debe ser una figuración típica del motivo de que, al no contestar, se juega uno la cabeza. Cuando, al final, nadie más se atreve a plantear una pregunta, Yajñavalkya exclama triunfante: «Honorables brahmanes: quien de vosotros lo desee, que me pregunte, o preguntad todos, o al que quiera que le pregunte, le preguntaré, o preguntaré a todos».

El carácter lúdico salta a la vista. La misma tradición sagrada juega. El grado de seriedad con que el relato es acogido en el texto sagrado es cosa indeterminable y, en el fondo, tan indiferente como la cuestión de si hubo casos en que alguien perdiera la vida por no poder descifrar un enigma. Lo importante es el motivo lúdico como tal. En la tradición griega encontramos el motivo de esta competición enigmática en que la

derrota se paga con la vida, en forma quizá más vaga, en el relato de los videntes Calcas y Mopsos. A Calcas se le ha profetizado que morirá cuando tropiece con un vidente mejor que él. Encuentra a Mopsos e inicia una serie de adivinanzas en que vence éste. Calcas muere de pena o se mata él mismo de coraje; sus partidarios se pasan a Mopsos[14]. Me parece claro que tropezamos aquí con el motivo degenerado del enigma mortal.

Esta competición al precio de la vida es un motivo firme en la tradición de los *Edda*. En *Vafthrúdnismál* compite Odín en sabiduría con el omnisciente Gigante que posee la sabiduría de los primeros tiempos. Es una apuesta, en el pleno sentido de la palabra, y un probar la suerte y un jugarse la cabeza. Vafthrúdnir pregunta primero y Odín después. Las preguntas son de tipo mitológico y cosmogónico, como en los ejemplos védicos: ¿De dónde vienen el día y la noche? ¿De dónde el invierno y el verano y de dónde el viento? En *Alvismál* Thor pregunta al gnomo Alvíss por los nombres que toda suerte de cosas tienen entre los Asa, los Wana, los hombres, los gigantes y los gnomos y también en Hel; la cosa termina con que el gnomo, al amanecer, es amarrado a la roca. La misma forma tiene la canción de *Fjölsvim*. En los enigmas de Heidrek el motivo es el siguiente: el rey Heidrek ha hecho un voto según el cual, si alguien ha sido culpable contra él, podrá salvar la cabeza si le propone un enigma que no pueda descifrar. La mayoría de estos cantos se atribuyen a los *Edda* más recientes, y es posible que los investigadores tengan razón cuando afirman que el poeta no ha tenido otro propósito que el juego poético. Pero esto no cambia para nada el hecho de que, bajo la elaboración poética, se hayan conservado formas sagradas de juego remotísimas.

La solución del enigma no se encuentra cavilando y con deducciones lógicas. Es, más bien, un desligarse, la liberación repentina de unas ataduras con que el que pregunta ha suje-

tado al preguntado. De aquí procede que la respuesta justa desvirtúe, de *golpe,* a quien pregunta. En principio, cada pregunta no tiene más que una respuesta. Puede encontrarse si se conocen las reglas de juego. Éstas son de tipo gramatical, poético o rimal. Hay que conocer el lenguaje enigmático, hay que saber qué categoría de fenómenos son aludidos con símbolos como rueda, pájaro, vaca. Si resulta que cabe una segunda respuesta, que está de acuerdo con las reglas y que quien preguntó no sospechaba, entonces le puede ir mal a éste. Por otra parte, una misma cosa puede representarse o expresarse en sentido figurado de diferentes maneras, es decir, que puede ser presentada en toda una serie de enigmas distintos. Muchas veces la solución del enigma consiste en saber unos determinados nombres santos o secretos de las cosas, como en el caso, ya citado, del *Vafthrúdnismál.*

No se trata de comprender, en general, la entidad enigma, sino su cualidad lúdica y su función cultural. Por eso no nos detendremos en las conexiones etimológicas y semánticas de esta palabra enigma, en griego αἴνιγμος, αἴνιγμα, con αἶνος, 'sentencia', 'máxima', 'refrán'. –En alemán la palabra *Rätsel* ('enigma') tiene que ver con *Rat* ('consejo') y *raten* ('aconsejar') y está en oposición con *erraten* ('adivinar').– Consideradas histórico-culturalmente, las formas de expresión que hacen referencia a consejo, enigma, ejemplo mítico, fábula y refrán se hallan muy cerca unas de otras. Pero baste el recuerdo, antes de pasar a examinar las diferentes direcciones en que se ha desarrollado el tema del enigma.

El enigma, podemos concluir, es, en un principio, un juego sagrado, es decir, que se halla a caballo entre el juego y lo serio, reviste la mayor importancia y es sagrado, sin por eso perder su carácter lúdico. Se ramifica en la dirección de las diversiones de sociedad y en la dirección de las doctrinas esotéricas. En esta duplicación de su función no hay que pensar que lo grave se rebaja hacia lo divertido, ni tampoco el proceso inverso. La vida cultural trae consigo poco a poco una cierta separación entre ambos campos, que nosotros distinguimos como «lo serio» y lo que es «de juego» y que en una fase primaria constituyen un ámbito espiritual único de donde surge la cultura.

El enigma, o de una manera más general, la cuestión planteada, continúa siendo, prescindiendo de su acción mágica, un importante elemento agonal de las relaciones sociales. Como juego de sociedad se adapta a toda clase de esquemas literarios y de formas rítmicas, por ejemplo, preguntas encadenadas en que se van enlazando las cuestiones, o preguntas acerca de lo que excede a otra cosa, como, por ejemplo, ¿qué hay más dulce que la miel?, etc. Los griegos eran muy aficionados al juego de *aporías* en sociedad, es decir, de preguntas que no tienen ninguna respuesta terminante. Pudiera considerarse como una forma debilitada de los enigmas mortales. A través del juego se trasluce todavía la fatal intervención de la esfinge. En principio, lo que se juega es la vida, ésta es la «puesta». Un ejemplo típico de en qué forma la tradición posterior ha elaborado el motivo del enigma mortal, de suerte que se ve más claro todavía el trasfondo sacral, nos lo ofrece la historia del encuentro de Alejandro con los gimnosofistas de la India. Luego de conquistar una ciudad que se había resistido manda llamar a los diez sabios que aconsejaron la resistencia. Quiere plantearles cuestiones insolubles. Quien peor conteste morirá el primero. Uno de ellos juzgará sobre esto. Si su juicio es bueno, salvará la vida. Las preguntas tienen, en su mayor parte, el carácter de dilemas cosmológicos, variantes juguetonas de los enigmas sagrados de los himnos védicos. ¿Quiénes son más, los vivos o los muertos? ¿Qué es mayor, el mar o la tierra? ¿Quién fue antes, el día o la noche? Las respuestas que se obtienen demuestran, más bien, habilidad lógica que sabiduría mística. Cuando, al final, el árbitro responde a la pregunta de quién ha sido el peor diciendo: «siempre uno peor que el otro», ha hecho fracasar todo el plan y ya nadie puede ser muerto[15].

El propósito de atrapar al contrario con un enigma caracteriza al dilema, a la cuestión cuya respuesta siempre será en desventaja del que responde. Lo mismo cabe decir del enigma con solución doble de la que una, que es obscena, es la más inmediata; de éstas se encuentran ya en el *Atharvaveda*[16].

En los desarrollos en que el enigma se hace literario para diversión o también para enseñanza, hay algunos que merecen especial atención, porque manifiestan, a las claras, la conexión entre lo lúdico y lo sacro. Así, tenemos las preguntas y respuestas de contenido religioso o filosófico. Se encuentran en diferentes culturas. El tema es constantemente que un sabio sea interrogado por otro o por una serie de sabios. Así, Zarathustra responde a los sesenta sabios del rey Vistaspa. Salomón contesta las preguntas de la reina de Saba. En la literatura 'brahmana' un motivo habitual en que el joven '*brahmatscharin*' llega a una corte real, donde es interrogado o él mismo hace preguntas, y así, se convierte de discípulo en maestro. Apenas si necesita demostrarse que esta forma guarda estrecha relación con las competiciones enigmáticas sagradas de los tiempos arcaicos. Característico, en este aspecto, es un relato del *Mahabharata*[17]. Los pandava llegan, después de atravesar el bosque, a un bello estanque. El espíritu de las aguas les prohíbe beber antes de haber respondido a sus preguntas. Todos los que, sin hacer caso, beben, caen muertos. Finalmente, Yudisthira se declara dispuesto a responder a las preguntas. Se sigue entonces un juego de preguntas y respuestas que patentiza el tránsito de los enigmas sagrados, de tipo cosmológico, a los juegos de cavilación y ofrece casi toda la doctrina moral hindú en esta forma.

Si se observa con atención las discusiones religiosas de la época de la Reforma, tales como tuvieron lugar entre Lutero y Zwinglio, en Marburgo, el año 1529, o entre Teodoro de Beza y sus compañeros con los prelados católicos, en el año

de 1561, en Poissy, se verá que se hallan en línea recta con las viejas costumbres sacras.

Vamos a detenernos en las producciones literarias a que ha dado ocasión esta forma de conversación por preguntas y respuestas.

El *Milindapañha*, es decir, las preguntas de Menandro, es un escrito en pali, probablemente redactado al comienzo de nuestra era, que no pertenecía al canon, pero que gozó de gran prestigio tanto entre los budistas del sur como entre los del norte. Reproduce una conversación habida entre el rey Menandro que, en el siglo II a.C., mantuvo el imperio griego sobre los bactrianos, con el gran Arhat Nagasena. El contenido y la tendencia de la obra son puramente filosófico-religiosos, mientras que la forma y el tono se inspiran, por completo, en la lucha por enigmas. Ya la introducción a la conversación es muy característica. «Decía el rey: "Honorable Nagasena, ¿queréis entrar en conversación conmigo?" "Si vuestra majestad quiere hablar conmigo como los sabios hablan entre sí, quiero; pero si su majestad quiere hablar conmigo como los reyes hablan entre sí, entonces no quiero." "¿Cómo conversan entre sí los sabios, honorable Nagasena?"» Viene la explicación: «Los sabios no se enfadan cuando son acorralados y los reyes sí». Entonces el rey acepta una conversación en igualdad de condiciones, del mismo modo que en el juego *gaber* de Francisco de Anjou. También toman parte sabios de la corte del rey: quinientos *yonaka*, es decir, jonios, griegos, y ochenta mil monjes forman el público. Nagasena plantea, a veces retadoramente, «un problema con dos puntas, profundo, difícil de descifrar, más duro que un nudo», y los sabios del rey se quejan de que se les atormenta con preguntas capciosas de sentido herético. Se trata de dilemas típicos que se presentan triunfalmente: «Encuentra la solución, majestad». Y así, en forma socrática van saliendo las cuestiones fundamentales de la doctrina budista con una presentación filosófica sencilla. La forma sigue siendo lúdica, el sentido es muy serio.

Al género de estos cuestionarios religiosos pertenece, también, el tratado *Gylfaginning*, del *Edda*, de Snorri. Gangleri comienza la conversación con Har en forma de apuesta, después de haber atraído la atención del rey Gylfi haciendo malabarismos con siete espadas.

Tránsitos graduales nos llevan de la competición enigmática sagrada acerca del origen de las cosas y de la competición por preguntas capciosas sobre el honor, la vida, los bienes, a las conversaciones teológico-políticas. La misma dirección representan otras formas dialogales como las letanías y el catecismo de una religión. Donde mejor resalta lo intrincado de las diversas formas es en el *Avesta*, en el que se expone la doctrina, principalmente, en un cambio de preguntas y respuestas entre Zaratustra y Ahura Mazda. El *Yasna*, texto litúrgico para los sacrificios, contiene todavía muchos rasgos de una forma lúdica primitiva. Cuestiones teológicas típicas sobre la doctrina, la transmigración y el ritual, se mezclan constantemente con preguntas cosmogónicas como, por ejemplo, en el *Yasna* 44[18]. Cada verso comienza con las palabras de Zaratustra: «Y ahora os pregunto y me responderéis, ¡oh Ahura!», y vienen a continuación preguntas alternadas que comienzan: «¿Quién es el que...» y «Si nosotros...». «¿Quién sostiene a la tierra, por debajo, y a la atmósfera, para que no se caigan? ¿Quién dio velocidad al viento y a las nubes? ¿Quién creó la bendita luz y las tinieblas, el sueño y la vigilia?» Y hacia el final viene la sorprendente pregunta que nos delata que nos hallamos en presencia de las supervivencias de una vieja competición enigmática: «Y ahora os pregunto... si voy a ganar el premio, diez yeguas y un potro o camello que, ¡oh Mazda!, se me ha prometido.» Las preguntas puramente catequísticas se refieren al origen y al género de la piedad, a la diferencia entre el bien y el mal, toda una serie de preguntas sobre pureza, lucha contra los malos espíritus, etcétera. En verdad, el predicador suizo que, en el país y en el siglo de Pestalozzi, bautizó su catecismo para los niños con el título de *Librito de Enigmas* no sospechó en qué grado evocaba, con su ocurrencia, una antiquísima conexión cultural.

El diálogo interrogativo de tipo teológico-político, como el del rey Menandro, nos conduce en línea recta a las cuestiones de tipo científico que príncipes de época posterior planteaban a sus sabios o a sabios extranjeros. Conocemos del emperador Federico II de Hohenstaufen una lista de preguntas dirigidas a su astrólogo Miguel Scoto[19] y una serie de cuestiones filosóficas dirigidas al sabio mahometano marroquí Ibn Sabin. La primera serie es especialmente interesante para nuestro tema, por la mezcla de cuestiones cosmológicas con otras científico-naturales y teológicas. ¿Dónde descansa la tierra? ¿Cuántos cielos hay? ¿Cómo se sienta Dios en su trono? ¿Cuál es la diferencia entre las almas de los condenados y las de los ángeles caídos? ¿Por qué es salada el agua del mar? ¿Cómo ocurre que el viento sopla en distintas direcciones? ¿Qué son los vapores y erupciones volcánicos? ¿Cómo es que las almas de los muertos no vuelven a la tierra?, etc. Se trata, pues, de viejas cuestiones mezcladas con nuevas.

Las «preguntas sicilianas» a Ibn Sabin son de un tipo más escéptico y aristotélico, más filosóficas, pero corresponden también al viejo género. El joven filósofo mahometano hace una reprimenda al emperador: «Vuestra majestad hace preguntas tontas y se contradice». Como el emperador encaja la reprimenda tranquilamente, Hampe mira al hombre Federico y le alaba por ello. Pero Federico sabía bien, lo mismo que el rey Menandro, que el juego de preguntas y respuestas se juega en un plano de igualdad; los participantes conversan, para hablar en términos del viejo Nagasena, no como reyes, sino como sabios.

Los griegos han tenido conciencia, un poco tarde, de que había una cierta relación entre el juego de enigmas y los orígenes de la filosofía. Clearco, discípulo de Aristóteles, ofre-

ce en un tratado sobre los refranes una teoría del enigma y testimonia que, alguna vez, fue objeto de la filosofía: «Los antiguos trataban de ofrecer así una prueba de su cultura (παιδεία)»[20], lo que claramente hace referencia a este tipo de enigmas filosóficos que hemos mencionado. Y no me parece que sea exagerar ni traer las cosas por los cabellos si trazamos una línea ascendente desde estas viejísimas cuestiones enigmáticas a las primeras realizaciones de la filosofía griega.

No vamos a discutir en qué medida la palabra πρόβλημα delata el origen del juicio filosófico en un reto o tema a resolver. Lo cierto es que el que busca la sabiduría se nos presenta, desde los primeros tiempos hasta los últimos sofistas y retóricos, como un típico luchador. Reta a sus compañeros, les ataca con violentas críticas y magnifica sus propias opiniones como las únicas verdaderas, con toda la seguridad juvenil del hombre arcaico. El estilo y la forma de las primeras pruebas de filosofía son polémicos y agonales. Constantemente hablan en primera persona. Cuando Zenón de Elea combate a sus contrarios lo hace con *aporías*, es decir, que parte de sus supuestos, pero saca de ellos dos consecuencias que se excluyen y contradicen. La forma delata, expresamente, la esfera de los enigmas. «Zenón preguntaba: Si el espacio es algo, ¿dónde estará?[21]. Para Heráclito el Oscuro, la naturaleza y la vida representan un *griphos*, un enigma. Él mismo es un descifrador de enigmas[22]. Las sentencias de Empédocles resuenan muchas veces, con ecos de místicas soluciones de enigmas. Se hallan revestidas de la forma poética. La doctrina de Empédocles sobre el origen de los animales, llena de bárbaras ideas que van hasta lo grotesco, no harían mal papel en uno de los viejos *Brahamana* con sus desatadas fantasías. «Le salieron muchas cabezas sin cuello, brazos que erraban en derredor sin espalda y ojos que vagaban solitarios sin frente[23].» Los primeros filósofos hablaban con un tono de profecía y de entusiasmo. Su seguridad perfecta es la

del sacerdote de los sacrificios o la del mistagogo. Sus problemas se refieren al fundamento de las cosas, al principio, ἀρχή, y al devenir, φύσις. Se trata de los primitivos problemas cosmológicos que, desde tiempos inmemoriales, se presentan en forma de enigma y se resuelven en forma de mito. En línea recta con las imágenes prodigiosas de una cosmología mítica, como aquella representación pitagórica de 183 mundos que se encuentran unos junto a otros formando un triángulo equilátero[24] surge, con el tiempo, la especulación lógica acerca de la forma del universo.

El elemento agonal de la filosofía arcaica se muestra, según me parece, de un modo particular en el hecho de que se propende a ver en el proceso cósmico una lucha eterna de oposiciones primarias que radican en la naturaleza de todas las cosas, lo mismo que la oposición china entre el *yang* y el *yin*. Para Heráclito la guerra es la madre de todas las cosas. Empédocles presenta como dos principios que, desde el comienzo, dominan eternamente el proceso cósmico, el concepto φιλία, amor, y el de νεῖκος, discordia. No es, seguramente, accidental que esta propensión de los primeros filósofos por una explicación antitética de la existencia concuerde con la estructura antitética y agonal de la sociedad primitiva. Se acostumbró siempre a pensarlo todo en un dualismo de oposiciones y a verlo todo dominado por la competición. Hesíodo conoce todavía la buena Eris, el ansia de pugna saludable, junto a la malévola.

Coincide con esta supuesta conexión el que esa lucha eterna de todo lo existente, la lucha de la *Physis*, es concebida, a veces, como una contienda jurídica. Esta concepción nos lleva, de nuevo, al campo del juego cultural arcaico. La lucha eterna de la naturaleza es, también, una lucha ante un tribunal. Según Werner Jaeger, los conceptos *Kosmos*, 'orden'; *Diké*, 'justicia', y *Tisis*, 'venganza', 'castigo', se han transportado de la vida jurídica, donde eran familiares, al proceso cósmico[25], para poder comprender a éste con los conceptos de

una contienda judicial. De igual modo la palabra αἰτία significó, al principio, culpa ante el tribunal, antes de venir a significar el concepto de la causalidad natural. Fue Anaximandro quien dio forma a esta idea, forma que se conserva en muy pocos fragmentos[26]. «Allí donde las cosas tienen su origen (se refiere a lo infinito), allí desaparecen también necesariamente. Porque tenían que expiar y compensar por su injusticia, según la determinación del tiempo.» Esta frase no es muy segura, pero, en todo caso, se trata de la idea de que el cosmos tiene que expiar su propia injusticia. Cualquiera que sea el sentido que tuvieran las palabras, albergan, sin duda, una idea muy profunda, que resuena en el pensamiento cristiano. Pero uno se pregunta si, efectivamente, le servía de fundamento la idea madura de un ordenamiento estatal y de una vida jurídica, como manifiesta la ciudad-estado de los griegos del siglo V. ¿Nos hallaríamos en presencia de una capa mucho más vieja de conceptos jurídicos? ¿No se expresa aquí la ya citada concepción arcaica del derecho y de la venganza, en que la idea se halla, todavía, en la esfera del echar a suertes y del pelear, en que la vida jurídica constituye aún un juego sagrado? Un fragmento de Empédocles habla, refiriéndose a la poderosa lucha de los elementos, de un cumplimiento del tiempo que les ha sido asignado, recíprocamente, a estos primeros principios, «mediante un juramento amplísimo»[27]. Apenas si será posible comprender la significación completa de esta imagen místico-mítica. Pero es seguro que el pensamiento del filósofo vidente deambula en una esfera de lucha lúdica por el derecho, que reconocimos nosotros como un fundamento importante de la vida cultural y mental primitiva[28].

7. Juego y poesía

Quien se ocupe de los orígenes de la filosofía griega en su conexión con las primitivas porfías sacrales de sabiduría tiene que moverse necesariamente en la frontera entre las formas de expresión filosófico-religiosas y las poéticas. Por eso es conveniente ahora que preguntemos por la naturaleza de la creación poética. En cierto sentido, esta cuestión constituye el tema central de una explicación acerca de la conexión entre juego y cultura. Pues mientras que la religión, la ciencia, el derecho, la guerra y la política parecen perder gradualmente, en las formas altamente organizadas de la sociedad, los contactos con el juego que los estadios primitivos de la cultura manifiestan tan abundantemente, la poesía, nacida en la esfera del juego, permanece en ella como en su casa. *Poiesis* en una función lúdica. Se desenvuelve en un campo de juego del espíritu, en un mundo propio que el espíritu se crea. En él, las cosas tienen otro aspecto que en la «vida corriente» y están unidas por vínculos muy distintos de los lógicos. Si se considera que lo serio es aquello que se expresa de manera consecuente en las palabras de la vida alerta, entonces la poesía nunca será algo serio. Se halla más allá de lo serio, en aquel recinto, más antiguo, donde habitan el niño,

el animal, el salvaje y el vidente, en el campo del sueño, del encanto, de la embriaguez y de la risa. Para comprender la poesía hay que ser capaz de aniñarse el alma, de investirse el alma del niño como una camisa mágica y de preferir su sabiduría a la del adulto. Nada hay que esté tan cerca del puro concepto de juego como esa esencia primitiva de la poesía, tal como Vico la comprendió y expresó hace más de doscientos años[1].

Poesis doctrinae tanquam somnium, 'la poesía es como el sueño de una doctrina', reza una frase profunda de Francis Bacon. En las fabulaciones míticas que un pueblo primitivo se crea acerca del fundamento de la existencia se halla ya, en germen, el sentido que más tarde buscará expresión en formas lógicas elaboradas intelectualmente. La filosofía y la ciencia de las religiones se esfuerzan por adentrarse en la comprensión de este núcleo mítico de la fe primitiva[2]. A la luz de la unidad primaria de la poesía, la doctrina sagrada, el saber y el culto, se comprende originalmente toda la función de las viejas culturas.

La primera condición para esta comprensión reside en liberarse de la idea de que la poesía tiene tan sólo una función estética o que habría de ser explicada desde bases exclusivamente estéticas. En toda cultura floreciente, viva y, sobre todo, en las culturas arcaicas, la poesía representa una función vital, social y litúrgica. Toda poesía antigua es, al mismo tiempo, culto, diversión, festival, juego de sociedad, proeza artística, prueba o enigma, y enseñanza, persuasión, encantamiento, adivinación, profecía y competición. El poeta es *vates,* un poseso, lleno de Dios, un frenético. Es el que sabe; *scha'ir,* como le llaman los viejos árabes. En la mitología de los *Edda* el hidromiel que se bebe para ser poeta se prepara con sangre de Kvasir, la más sabia de las criaturas, a la que nadie pudo hacer una pregunta que no contestara. Del poeta-vidente se van destacando poco a poco las figuras del profeta, del adivino, del mystagogo, del poeta-artista y, también, la del filósofo, el legislador, el orador, el demagogo, el sofista y el retórico. Los viejos poetas griegos realizan, todavía, una fuerte función social. Hablan a su pueblo como educadores y admonitores. Son los caudillos del pueblo antes de que aparezcan los sofistas[3].

La figura del «vate» se refleja, en toda una serie de sus facetas, en el *thulr* de la literatura nórdica antigua, que es denominado *thyle* en anglosajón[4]. El ejemplo más destacado de *thulr* es Starkadr; Saxo Grammaticus traduce acertadamente la palabra por *vates.* El *thulr* se presenta tan pronto como el portavoz de las fórmulas litúrgicas, como el actor en la representación dramática sacra, o como el sacrificador y, finalmente, como mago. A veces parece ser tan sólo poeta cortesano y orador; otras se designa su oficio con el nombre de *scurra,* 'bufón'. El verbo correspondiente, *thylja,* designa la recitación de un tema religioso y, también, hechizar y murmurar. El *thulr* es el que conserva todo el saber mitológico y toda la tradición poética. Es el sabio anciano que conoce la historia y la tradición, es vocero en las fiestas y explaya detalladamente la genealogía de los nobles y de los héroes. Su oficio especial es la competición en discursos o en toda clase de saber. Con esta función se nos presenta en el Unferd del *Beowulf.* El *Mannjafnaor,* del que hablamos antes, las competiciones en sabiduría de Odín con los gigantes y los gnomos pertenecen al dominio del *thulr.* Las conocidas poesías anglosajonas *Widsio* y el *Peregrino* parecen productos típicos de estas poesías cortesanas multiformes. Todos estos rasgos se agrupan, naturalmente, en la figura del poeta arcaico cuya misión, en todas las épocas, ha debido ser, a la vez, sacral y literaria. Sea o no sagrada, esta función radica, en todo caso, en una forma de juego.

Todavía una palabra sobre el viejo tipo germánico del «vate». No parece demasiado osado señalar como los herederos del *thulr,* en la Edad Media feudal, por una parte, al *joculator,* 'juglar', y por otra, a los heraldos. Estos últimos, a los

que aludimos de pasada al ocuparnos de las competiciones denigrantes, tienen de común con los viejos oradores cultuales la parte más esencial de su oficio. Conservan la historia, la tradición y la genealogía, les corresponde hablar en las fiestas y son, sobre todo, los fanfarrones y bocazas oficiales.

La poesía, en su función original como factor de la cultura primitiva, nace en el juego y como juego. Es un juego sagrado, pero, en su carácter sacro, este juego se mantiene constantemente en la frontera de la alegría desatada, de la broma y de la diversión. Ni que hablar, todavía, de una satisfacción consciente de un deseo de belleza. Éste permanece desconocido para la vivencia del acto sagrado, que se expresa en forma poética y que se siente como prodigio, como embriaguez de la fiesta, como arrobo. Pero no sólo se presenta en esta forma, porque, al mismo tiempo, la actividad poética se trueca en juego de sociedad alegre y arrebatador y en las animadas competiciones de los grupos de la sociedad arcaica. Nada ha fecundado tanto la capacidad de expresión poética como la aproximación de los sexos en formas alegres, cual tuvo lugar en las fiestas de primavera o en otras fiestas de la tribu.

El aspecto últimamente mencionado, es decir, la poesía como forma decantada en palabras del juego constantemente repetido de atracción y repulsión de muchachos y muchachas, en competiciones de agudeza y virtuosismo, es, sin duda, tan primitivo como la función sacra de la poesía. De Josselin de Jong nos aportó, de sus exploraciones en las islas Boeroe y Babar, en el archipiélago Índico oriental, abundante material de una poesía agonal que puede considerarse ya como muy refinada y que funcionaba todavía como juego cultural. Gracias a su amabilidad puedo dar a conocer algunos detalles de su trabajo, todavía inédito[5]. Los habitantes de la Boeroe central, los rana, conocen un canto festival alternado que se denomina *inga fuka*. Hombres y mujeres se sientan frente a frente y se cantan, alternativamente, con acompañamiento de tambor, unas cancioncillas improvisa-

das o simplemente reproducidas. Se distinguen no menos de cinco géneros de *inga fuka*. Descansa, siempre, en el cambio de estrofa y antistrofa, golpe y contragolpe, pregunta y respuesta, reto y pelea. En ocasiones se aproxima a las formas del enigma. El género principal se llama «*inga fuka* de preceder y seguir». Todas sus estrofas empiezan con las palabras: «seguir uno a otro», «ir después de otro», lo mismo que en un juego infantil. El medio poético formal es la asonancia que, mediante la repetición de la misma palabra y mediante la variación de palabras, une tesis y antítesis. El elemento poético lo constituye la alusión, la ocurrencia, la insinuación, el juego de palabras o, también, el juego con sonidos verbales en el que se pierde todo sentido. Esta poesía se puede describir tan sólo con palabras procedentes de la esfera del juego. Se ordena en un sistema firme de reglas prosódicas. Su contenido lo forman insinuaciones eróticas o lecciones de sabiduría práctica, alusiones y burla.

A pesar de que se conserva todo un tesoro de estrofas *inga fuka* tradicionales, siempre se trata de improvisación. Las coplas existentes son mejoradas con ingeniosos rellenos o con variaciones. Lo que más se admira es el virtuosismo y no faltan los secretos de arte. El efecto y el tono de los ejemplos traducidos nos recuerdan los *pantun* malayos, de los que la literatura de la Boeroe no es completamente independiente, pero también los *haikai* japoneses.

Junto al auténtico *inga fuka* se conocen otras formas de poesía que descansan en el mismo principio formal. Así, las muy detalladas discusiones, siguiendo el esquema de «preceder y seguir», entre el clan del novio y de la novia, con ocasión del cambio ceremonioso de regalos en la boda.

De Josselin de Jong encontró un género poético muy diferente en la isla Wetan del grupo de las Babar. Aquí no se trata de improvisaciones. La población de Babar canta mucho

más que la de Boeroe, lo mismo en común que a solas y, a menudo, en el trabajo. Cuando los hombres están en la copa de los cocoteros extrayendo la savia, cantan, en parte, sombrías canciones quejumbrosas y, en parte, canciones burlescas a costa de un camarada que se halla en el árbol próximo. A veces, estas canciones derivan en un áspero duelo musical que antes solía ocasionar heridas y asesinatos. Todos los cantos se componen de dos versos, que se distinguen como «tronco y copa», pero donde ya no se reconoce, o apenas, el esquema de la pregunta y respuesta. Lo que caracteriza a esta poesía de las Babar es que el efecto se busca más en la variación juguetona del modo de cantar que en el juego con el sentido de las palabras y con su sonido.

El *pantun* malayo, estrofas de cuatro versos con rima cruzada, en la que los dos primeros versos evocan una imagen o constatan un hecho y los dos últimos se les enlazan por una remota referencia, muestra todos los rasgos de un *jeu d'esprit.* La voz *pantun* significa, hasta el siglo XVI, alegría o refrán y, en segundo término, estrofa de cuatro versos. El verso final se llama en javanés *djawab,* respuesta, solución. El *pantun* ha sido, seguramente, un tema lúdico antes de convertirse en una forma poética fija. El núcleo de la solución se halla en ese enlace remoto por la sugestión sonora de la rima[6].

Muy cerca se halla, sin duda, la forma poética japonesa denominada corrientemente *haikai,* que en su forma actual es un pequeño poema de tres versos de cinco, siete y cinco sílabas, respectivamente, casi siempre expresión de una tierna impresión de la vida de las plantas o de los animales, de la naturaleza o de los hombres, a veces cargada de cierta melancolía y otras con rasgos de humor ligero. He aquí unos ejemplos:

¡Cuántas cosas
hay en mi corazón! ¡Déjalas mecerse
con el murmullo de los sauces!

Los kimonos se secan al sol,
¡ah, las pequeñas mangas
del niño muerto!

Primitivamente el *haikai* fue un juego de rimas encadenadas, que uno iniciaba y otro proseguía[7].

Una forma característica de la poesía lúdica la encontramos en la recitación tradicional del *Kalevala* finlandés, en la que los actores, sentados frente a frente en un banco, se sujetan por las manos, oscilan hacia adelante y hacia atrás, y van compitiendo estrofa por estrofa. Una costumbre semejante se describe en la vieja saga nórdica[8].

La poesía como juego social, con un propósito del cual no se puede decir, o apenas, que trate de producir conscientemente algo bello, se encuentra por todas partes y en las más diferentes formas. Rara vez falta el elemento agonal. Domina, por una parte, el canto alternado, la poesía pugnaz y la lucha entre los cantores y, por otra, la improvisación para salir de alguna dificultad. Es claro que este último motivo está muy cerca de los enigmas de la esfinge, de que hablamos antes.

Todas estas formas se encuentran muy desarrolladas en el Asia Oriental. Granet, en su aguda interpretación y reconstrucción, a base de viejos textos chinos, nos ofrece abundantes ejemplos de coros que se cambian estrofas de preguntas y respuestas con los que muchachos y muchachas celebran en la vieja China las fiestas de cada estación. Nguyen Van Huyen nos recuerda, en el libro que citamos antes, la presencia viva de esta costumbre en Anam. A veces el argumento poético de una solicitación amorosa se construye con una serie de refranes que apoyan, como testimonios irrefutables, la demostración. Esta misma forma, una explicación en la que cada estrofa termina con un refrán, era corriente en los *débats* franceses del siglo XV.

Si colocamos a un lado estas demostraciones amorosas, tal como se nos ofrecen, con su forma poética, en la literatu-

ra china y en la vida popular anamita, y a otro, las competiciones denigrantes y fanfarronas preislámicas, la *mufachara* y la *munafara*, y las competiciones esquimales a las que hicimos mención, que ocupan el lugar de un proceso judicial, se verá claro que también pertenecen a este grupo las *cours d'amour* cortesanas de la época trovadoresca. Una vez rechazada, con razón, la vieja tesis de que la poesía trovadoresca procedía de la práctica de tales cortes de amor, quedó como cuestión discutible de la filología romántica si estas cortes de amor han existido realmente o no son más que una ficción poética. Muchos se inclinaron a esta última solución, aunque, sin duda, excediéndose un poco[9]. La «corte de amor» como juego judicial poético, con cierta validez práctica, corresponde tanto a las costumbres del Languedoc en el siglo XII como al Lejano Oriente y al Norte europeo. En todos estos casos la esfera es enteramente la misma. Se trata, siempre, de un tratamiento polémico-casuístico de cuestiones amorosas en forma lúdica. También los esquimales contienden cantando, la mayoría de las veces por historias de mujeres. Dilemas y catecismos de amor constituyen el tema, y la finalidad no es otra que la conquista de una buena fama, que significa tanto como el honor. Se copia el proceso judicial con la mayor exactitud posible, con demostraciones por analogía y precedentes. Entre los géneros de la poesía trovadoresca, la *castiamen*, reprimenda; la *tenzone*, disputa; la *partimen*, canto alternado, y el *joc partit*, juego de preguntas y respuestas, guardan estrecha relación con la corte de amor. Al principio de todo esto no se halla un auténtico proceso judicial ni un libre impulso poético, ni tampoco un puro juego de sociedad, sino la primitiva competición por el honor en asuntos de amor.

También otras formas del juego poético deben considerarse a la luz de una cultura lúdica sobre base agonal. Alguien debe librarse, mediante una poesía improvisada, de una situación embarazosa. Tampoco aquí se trata de saber si

semejante práctica ha figurado, en cualquier período cultural, en la prosaica vida cotidiana. Importante es, por el contrario, que el espíritu humano ha visto siempre en este motivo lúdico, que no se puede separar del enigma mortal y que es idéntico, en el fondo, al juego de prendas, una expresión de la lucha vital, y que la función poética, en modo alguno orientada a la producción de efectos bellos, ha encontrado, en semejante juego, un suelo muy fértil para el desarrollo de la poesía. Pongamos un ejemplo de la esfera erótica: los discípulos de cierto doctor Tan pasaban siempre, camino de la escuela, por delante de la casa de una muchacha que vivía cerca del maestro. Siempre que pasaban solían decir: «Eres amable, eres, verdaderamente, un tesoro». Una vez les miró muy enfadada y les dijo: «Si vosotros me queréis, está bien; pero os voy a proponer una frase. A quien me conteste con la frase adecuada, a ese querré; pero, de lo contrario, en lo futuro, tendréis que evitar, avergonzados, pasar por delante de mi casa». Pronunció la frase. Ninguno de los discípulos supo contestarla y, al día siguiente, tuvieron que ir a casa del maestro dando un rodeo. He aquí una *Svayamvara* épica, el cortejo de Brunilda, en la forma de un idilio de la escuela rural de Anam[10].

Khanh-Du, mandarín de la dinastía de los Trân, había sido destituido por una grave falta y se había convertido en vendedor de carbón en Schi Linh. Cuando el emperador llegó a la comarca en una excursión guerrera, se encontró con su antiguo mandarín. Le ordenó que compusiera una poesía sobre la venta del carbón y Khanh-Du lo hizo. A continuación, el emperador le repuso en sus antiguas funciones[11].

La improvisación de versos con frases paralelas era, en todo el Lejano Oriente, casi un talento necesario. El éxito de un embajador anamita en la corte de Pekín dependía, a veces, de su talento de improvisación. En todo momento había que estar preparado para ser preguntado y resolver los mil pequeños enigmas que el emperador o sus mandarines podían

presentar[12]. He aquí, también, una diplomacia en forma de juego.

Toda una serie de conocimientos prácticos llega al hombre en esta forma de preguntas y respuestas. Una muchacha ha dado su sí. Los novios quieren poner una tienda. El joven le ruega que enumere todas las medicinas. De aquí se sigue toda una recitación sobre la medicina. De la misma manera se dará a conocer el cálculo, el conocimiento de artículos para vender, el uso del calendario para la labranza. Otras veces son meros acertijos con los que los amantes se ponen a prueba mutuamente, o bien asuntos literarios. Ya indicamos antes que la forma del catecismo se enlaza directamente con el juego de enigmas. Y éste es también el caso con la forma de exámenes que, en la sociedad del Lejano Oriente, desempeña un papel tan extraordinariamente importante.

En las culturas avanzadas se ha conservado mucho tiempo una situación en la que la forma poética, que está muy lejos de ser concebida como mera satisfacción estética, sirve de expresión para todo aquello que es importante o necesario para la vida de la comunidad. Por todas partes la forma poética precede a la prosa literaria. Todo lo que es santo o solemne se dice en forma poética. No sólo los himnos y las sentencias, sino hasta tratados minuciosos se redactan en estrofas métricas, como, por ejemplo, los viejos manuales hindúes sutras y sastras, y los viejos testimonios que conservamos de la ciencia griega. Empédocles da su filosofía en un poema y Lucrecio le sigue en esto. Sólo en parte puede ser explicación de la presencia de esta forma métrica en casi todas las viejas doctrinas el motivo de utilidad según el cual la sociedad que carece de libros conserva mejor en la memoria los textos rimados. Lo principal es que la vida, en la fase arcaica de la cultura, está construida, por decirlo así, en forma rimada y

estrófica. El poema es la forma natural de expresión en cuanto se trata de cosas elevadas. En el Japón, hasta la revolución de 1868, el núcleo de los documentos oficiales más serios se redactaba en forma poética. La historia del derecho ha dedicado especial atención a los vestigios poéticos del derecho en suelo germánico. Es muy conocido el pasaje del viejo derecho frisón[13] donde una disposición acerca de la necesidad de vender la herencia de un huérfano se explica en lírica aliteración:

> La segunda necesidad es ésta: cuando el año se hace más caro y el hambre caliente se extienda sobre el país y el niño va a morir de hambre, entonces la madre ofrecerá la herencia de su hijo y la venderá y comprará a su hijo vaca y grano, etcétera. La tercera necesidad es cuando el niño está desnudo y sin hogar y la sombría niebla y el frío invierno se acercan, cuando todo el mundo se marcha a su casa y a su guarida caliente y cuando el animal salvaje busca el hueco de un árbol y la protección contra el viento en la montaña para poder conservar su vida. Entonces llora y grita el niño, y se queja de sus miembros desnudos y de la falta de techo y de padre, que tenía que cuidarle contra el hambre y contra el frío y las nieblas del invierno; el padre que está tan profunda y sombríamente enterrado, con cuatro clavos, debajo del roble y de la tierra.

No se trata, a mi parecer, de una ornamentación deliberada del texto por simple juego, sino, más bien, de que la formulación del derecho residía, todavía, en esa sublime esfera espiritual donde la elección poética de las palabras constituye la expresión natural. El ejemplo frisón es especialmente típico en esta irrupción repentina en los dominios poéticos, en cierto sentido más típico todavía que el viejo islándico *Tryggoamál*, que en pocas estrofas aliteradas registra el restablecimiento de la paz, anuncia el cumplimiento de la expiación, prohíbe con el mayor rigor toda nueva disensión, y luego, al declarar que el que rompa la paz no deberá tenerla nunca, se extiende a una serie de imágenes que aumentan el efecto de esta condenación.

Mientras los hombres
cacen lobos
y los cristianos
vayan a la iglesia;
mientras los gentiles sacrifiquen
en sagrado;
mientras llamee el fuego
y reverdezca la tierra,
y el hijo llame a su madre,
la madre amamante al niño
y se conserve el fuego del hogar;
mientras bogue el navío,
brillen los escudos,
salga el sol,
caiga la nieve
y crezca el pino;
mientras vuele el halcón
a lo largo del día de primavera,
con las dos alas
manteniéndose contra el fuerte viento;
mientras nos cubra el cielo,
se construya la casa,
sople el viento,
vaya el río a la mar,
y los siervos recojan el trigo.

En oposición con el ejemplo anterior tenemos aquí la elaboración puramente literaria de un determinado caso jurídico; no creemos que esta poesía haya servido como documento prácticamente válido. Sin embargo, nos coloca vivamente en la esfera de la unidad primitiva entre poesía y sentencia sagrada, y este aspecto es el que nos interesa.

Todo lo que es poesía surge en el juego: en el juego sagrado de la adoración, en el juego festivo del cortejar, en el juego agonal de la fanfarronería, el insulto y la burla, en el juego de agudeza y destreza. ¿En qué medida se conserva la cualidad lúdica de la poesía al paso que la cultura se va desarrollando y complicando?

En cualquier forma que el mito nos haya llegado a nosotros es, siempre, poesía. En forma poética y con los recursos de la fabulación ofrece un relato de cosas que se representan como ocurridas. Puede ser, muy bien, que el mito se eleve, jugando, a unas alturas donde no le puede seguir la razón.

Las fronteras entre lo concebible y lo inconcebible las traza el espíritu humano muy poco a poco, paralelamente con el desarrollo de la cultura. Para el salvaje, con su limitado orden lógico del mundo, todo es posible. El mito, con todos sus absurdos y enormidades, con todas sus desaforadas exageraciones y con toda la confusión de relaciones, con su despreocupada inconsecuencia y sus juguetonas variantes, no le choca nunca al primitivo como algo imposible. Pero pudiera uno preguntarse si no será también que, para el salvaje, se une desde un principio a su creencia en los mitos más sagrados un cierto elemento de concepción humorística. Lo mismo que la poesía, el mito surge en la esfera del juego, y la fe salvaje, lo mismo que toda su vida, se halla, más de su mitad, en la esfera del juego.

Tan pronto como el mito se ha convertido en literatura, es decir, que es conllevado por una cultura en forma fija y tradicional, habiéndose desvinculado de la esfera de fabulación del salvaje, en ese mismo momento se somete a la diferencia entre lo serio y lo lúdico. Como es sagrado tiene que ser serio. Pero sigue hablando la lengua del salvaje. Semejante lengua se expresa en representaciones plásticas a las que no se puede aplicar, todavía, la antítesis juego-serio. Estamos ya tan familiarizados con las fabulaciones de la mitología grie-

ga y tan dispuestos a considerar, junto a ellas, con admiración romántica, las de los *Edda*, que propendemos, casi siempre, a olvidar en qué medida reina en ellos el elemento bárbaro. Sólo en contacto con los viejos mitos de la India, que están más lejos de nuestro corazón, y con las bárbaras fantasmagorías que los etnólogos nos aportan de todas las partes del mundo, llegamos a suponer que las fabulaciones de aquellas dos primeras mitologías apenas se diferencian en su calidad lógica y estética, para no hablar de la ética, de las desenfrenadas fantasías africanas, americanas o australianas incorporadas en sus mitos. Medidas con nuestro criterio, que no puede decir, naturalmente, la última palabra, son, por lo general, tan faltas de estilo, incongruentes y de mal gusto las primeras como las últimas. Las aventuras de Hermes suponen un lenguaje tan bárbaro y primitivo como las de Odín o las de Thor. No cabe duda que las fabulaciones mitológicas no concuerdan ya con el nivel espiritual del período que nos las transmite en su forma tradicional. De aquí en adelante, el mito, para poder ser conservado con el honor de un elemento sagrado de la cultura, o tiene que ser interpretado místicamente o cultivado puramente como literatura. A medida que el elemento de creencia desaparece del mito, va resonando el tono lúdico que le era peculiar en su principio. Ya Homero no merece fe. Sin embargo, el mito como forma poética de expresión de lo divino conserva, aun después de haber perdido su valor como reproducción adecuada de lo aludido, una importante función fuera de lo estético, a saber, una función litúrgica. Lo mismo Aristóteles que Platón decantan el núcleo más hondo de su pensamiento filosófico en forma mítica. En Platón tenemos el mito del alma, en Aristóteles la idea del amor de las cosas al motor móvil del mundo.

Para comprender el tono lúdico propio del mito, nada mejor que los primeros tratados de los *Edda* posteriores, el

Gylfaginning y el *Skáldskaparmál*. Se trata de un material mítico que se ha convertido en literatura, literatura que, por su carácter pagano, había que negar oficialmente, pero que se mantuvo con veneración como herencia cultural[14]. Sus autores eran cristianos y hasta clérigos. Describen los mitos en un tono en que no se puede desconocer la broma y el humor. Pero no es el tono de unos cristianos que, por virtud de su fe, se sienten superiores al paganismo liquidado, escarneciéndolo un poco, ni tampoco el de un convertido que lucha contra el pasado como contra algo demoníaco, sino, más bien, un tono a medias creyente y a medias serio, como ha sido peculiar, desde antiguo, al pensamiento mítico, y que probablemente en el buen tiempo pagano resonaba lo mismo. El enlace de los temas mitológicos absurdos, puras fantasías bárbaras, como, por ejemplo, los relatos de Hrungnir, Groa y Aurwandil, con una técnica poética muy desarrollada, concuerda también en todo con la naturaleza del mito, que busca siempre las formas de expresión más sublimes. El título del primer tratado, *Gylfaginning*, esto es, la sorpresa de Gylfi, da que pensar. Tiene la vieja y conocida forma de las preguntas cosmogónicas. Una conversación parecida tiene Thor en la sala de Utgarda-Loki. Con razón habla G. Neckel, en esta ocasión, de un juego[15]. Gangleri plantea las viejas preguntas sagradas acerca del origen de las cosas, del viento, del invierno y del verano. Las respuestas, por lo general, ofrecen como solución una absurda figura mitológica. El comienzo del *Skáldskapermál* se halla, también, por completo en la esfera lúdica: nos ofrece una fantasía primitiva y sin estilo sobre gigantes necios y gnomos malignos y astutos, ocurrencias y prodigios groseros que provocan la risa y que, al final, se aclaran como ilusiones. Sin duda alguna se trata de una mitología en su último estadio. Pero si se nos ofrece tan incongruente, absurda y deliberadamente fantástica, no por esto tenemos que considerar semejantes rasgos como degeneraciones

tardías de míticas concepciones heroicas. Por el contrario, por su falta de estilo pertenecen, desde un principio, al mito.

Existen diversas formas de poesía: formas métricas, estróficas, recursos poéticos como la rima y la asonancia, cambios de estrofa y estribillo, formas de expresión como la dramática, la épica y la lírica. Por muy variadas que sean como formas, las encontramos repartidas por todo el mundo. Lo mismo puede decirse de los motivos poéticos y de la comunicación por relato en general. Existe un gran número de ellos, pero se presentan en todo lugar y en todos los tiempos. Tales formas y motivos nos son tan comunes que su existencia nos parece natural y pocas veces inquirimos la razón de que sean así y no de otra manera. La razón de esta amplia uniformidad de la expresión poética en todos los períodos conocidos de la convivencia humana parece que debe buscarse, en una parte esencial, en el hecho de que esta manifestación de la palabra creadora de formas arraiga en una función más vieja y más originaria que toda la vida cultural. Esta función es el juego.

Enumeremos de nuevo las que nos parecen características del juego. Se trata de una acción que se desarrolla dentro de ciertos límites de tiempo, espacio y sentido, en un orden visible, según reglas libremente aceptadas y fuera de la esfera de la utilidad o de la necesidad materiales. El estado de ánimo que corresponde al juego es el arrebato y entusiasmo, ya sea de tipo sagrado o puramente festivo, según el juego, a su vez, sea una consagración o un regocijo. La acción se acompaña de sentimiento de elevación y de tensión y conduce a la alegría y al abandono.

Apenas se puede desconocer que todas las actividades de la formación poética, la división simétrica o rítmica del discurso hablado o cantado, la coincidencia de rimas o asonancia, el ocultamiento del sentido, la construcción artificiosa

de la frase pertenecen, por naturaleza, a esta esfera del juego. Quien designe a la poesía como un juego con las palabras y el lenguaje, como en nuestro tiempo lo ha hecho, especialmente, Paul Valéry, lejos de hacer una transposición del sentido da en el sentido mismo del vocablo.

No solamente en la forma exterior del discurso existe una conexión entre poesía y juego. De manera igualmente esencial se nos presenta en las formas imaginativas y en los motivos, y en el modo en que éstos operan y se expresan. Ya sea que se trate de imágenes míticas y de imágenes éticas, dramáticas o líricas, de sagas arcaicas o de novelas contemporáneas, la finalidad consciente o inconsciente es siempre la de provocar, mediante palabras, una tensión que hace presa en el oyente o en el lector. Siempre importa conseguir un efecto. Y siempre, el substrato es una situación de la vida humana o un caso de sensibilidad humana apropiados para comunicar la tensión a otros. Pero sucede que no hay demasiadas situaciones de este tipo. En el sentido más amplio se trata, en su mayor parte, de situaciones de lucha o de amor, o de ambas a la vez.

De este modo hemos llegado ya cerca de un campo al que creíamos poder integrar, como elemento constitutivo, dentro de la categoría juego, a saber, el dominio de la competición. En una gran cantidad de casos el tema central de un material poético o literario, en general, se halla en una tarea que el héroe tiene que realizar, una prueba por la que tiene que pasar, un obstáculo que tiene que salvar. Los nombres de héroe o protagonista para los personajes de un relato ya son, por sí, significativos. La tarea tiene que ser extraordinariamente difícil, casi imposible. Casi siempre va enlazada a un reto o al cumplimiento de un deseo, o también a una prueba, a un voto o a una promesa. Vemos en seguida que todos estos motivos nos conducen directamente al dominio del juego agonal. Una segunda serie de motivos de tensión descansa en el hecho de que permanece desconocida la personali-

dad del héroe. No es reconocido como lo que es, porque oculta su naturaleza o la desconoce, o porque cambia o puede cambiar su figura. En una palabra, el héroe lleva una máscara, se presenta disfrazado, encierra en sí un misterio. De nuevo estamos muy cerca del ámbito del viejo juego sagrado, del ser escondido que se revela a los iniciados.

Como una competición que casi siempre se verifica con el propósito de superar a un rival, apenas si podemos distinguir la poesía arcaica de la lucha con enigmas místicos o alambicados. Así como la competición enigmática da origen a la sapiencia, así el certamen poético origina la bella palabra. Ambos son dominados por un sistema de reglas de juego que condiciona los conceptos artísticos y los símbolos, ya sean sagrados o solamente poéticos; la mayoría de las veces son ambas cosas. La competición enigmática y la poesía suponen un círculo de iniciados que entienden el lenguaje especial que se habla. La validez del resultado depende, en ambos casos, de que concuerde o no con las reglas de juego. Es poeta quien puede hablar el lenguaje artístico. El lenguaje poético se distingue del lenguaje corriente porque se expresa deliberadamente en determinadas imágenes que no todo el mundo entiende. Todo hablar es un expresarse en imágenes. El abismo entre la existencia objetiva y el comprender no puede zanjarse sino con la chispa de lo figurado. El concepto encapsulado en palabras tiene que ser siempre inadecuado a la fluencia de la corriente vital. La palabra figurada cubre las cosas con la expresión y las transparenta con los rayos del concepto. Mientras que el lenguaje de la vida ordinaria, en su calidad de instrumento práctico y manual, va desgastando continuamente el aspecto imaginativo de todas las palabras y supone una autonomía en apariencia estrictamente lógica, la poesía cultiva deliberadamente el carácter figurado del lenguaje.

Lo que el lenguaje poético hace con las imágenes es juego. Las ordena en series estilizadas, encierra un secreto en ellas,

de suerte que cada imagen ofrece, jugando, una respuesta a un enigma.

En la cultura arcaica el lenguaje poético es, todavía, el medio de expresión más eficaz. La poesía cumple con funciones más amplias y vitales que la mera satisfacción de aspiraciones literarias. Traslada el culto en palabras, decide sobre las relaciones sociales, es portadora de sabiduría, derecho y moral. Todo esto lo hace sin padecer en su naturaleza lúdica, porque el marco de la cultura primitiva sigue siendo un campo de juego. Sus actividades transcurren, en gran parte, en la forma de juegos de la comunidad. Hasta actividades prácticas se disponen, de preferencia, en uno u otro ámbito de juego. En la medida en que la cultura se desenvuelve espiritualmente van ensanchándose los campos en los que apenas si se percibe el rasgo lúdico, y ello a costa del campo en que el juego tiene espacio libre. La cultura, en total, se hace mas seria, la ley y la guerra, la economía, la técnica y los conocimientos, parecen perder su contacto con el juego. Hasta el culto, que antes encontraba en la acción sagrada un ancho campo para su expresión lúdica, parece tomar parte en este proceso. Y, entonces, sólo queda como baluarte del juego espléndido y noble, la poesía.

El carácter lúdico del lenguaje poético figurado se halla tan a las claras que apenas si es necesario reforzarlo con muchos razonamientos o ilustrarlo con muchos ejemplos. Teniendo en cuenta el valor esencial que la práctica de la poesía ofrece para la cultura arcaica, nada tiene de extraño que en ella la técnica del arte poético se eleve al más alto grado de rigor y refinamiento. Se trata de un código bien circunscrito de reglas de juego, que componen un sistema estricto de validez forzosa, pero con infinitas posibilidades de variación. El sistema se conserva y transmite como una noble ciencia. No es un azar que podamos observar este cultivo refinado en dos pueblos que, por su situación apartada, apenas si han te-

nido contacto con las culturas más ricas y más viejas de las que su literatura pudo haber recibido influjos: en la Arabia preislámica y en la Islandia de los *Edda* y las *Saga*. Dejemos a un lado particularidades de métrica y de prosodia. Podemos ilustrar lo dicho con un solo ejemplo expresivo, el *Kenningar* nórdico antiguo. Quien, en lugar de decir «lengua» dice «la espina del habla», y por «tierra» «suelo de la sala de los vientos», y «lobo de la selva» por «viento», ofrece a sus oyentes un enigma poético que éstos resuelven fácilmente. El poeta y sus compañeros tienen que conocer cientos de estas denominaciones. Las cosas más importantes, por ejemplo, el oro, tienen docenas de nombres. Uno de los tratados de los *Edda* últimos, el *Skáldskaparmál*, lenguaje del poeta, enumera infinitas expresiones poéticas. El *Kenningar* sirve también para probar si alguien conoce la mitología. Cada dios tiene diferentes apodos, que contienen una alusión a sus aventuras, a su figura, a su parentesco cósmico. «¿Cómo se designa a Heimdall? Se le nombra el hijo de las nueve madres o el guardián de los dioses, el sabio Asa, el enemigo de Loki, el buscador del collar de Ereya», y todavía otras designaciones[16].

La estrecha conexión entre la poesía y el enigma se revela en otros muchos rasgos. Lo demasiado claro pasa en los *Skaldas* como falta técnica. Una vieja exigencia, que también ha regido entre los griegos alguna vez, es que la palabra poética debe ser oscura. Entre los trovadores cuyo arte delata, como ningún otro, su función de juego de sociedad, tenemos el *trobar clus*, literalmente 'poetizar hermético', 'poetizar con sentido oculto', como un mérito especial.

Las modernas direcciones líricas que, deliberadamente, se mueven en un terreno no accesible para todos y enigmatizan, por decirlo así con palabras, permanecen fieles a la naturaleza de su arte. Con un círculo estrecho de lectores que comprenden su lenguaje o, por lo menos, lo conocen, constituyen un grupo cultural cerrado de tipo muy antiguo. Queda por saber si la cultura que les rodea aprecia lo bastante su situación para poderse convertir en el suelo en que puedan ejercer la función vital de su arte, función que es razón de su existencia.

8. Papel de la figuración poética

En cuanto la acción de una metáfora descansa en el hecho de que, para describir un estado o un suceso, emplea conceptos arrancados a la vida animada, estamos en el camino de la personificación. La esencia de toda formación de mitos y de casi toda poesía consiste en personificar lo incorpóreo y sin vida. En rigor, el proceso de formación de semejante expresión no transcurre en la seriación ofrecida por nosotros. Porque no se trata de que algo que se representa como incorpóreo sea expresado, después, por algo que se representa como vivo. Lo primario es la transmutación de lo percibido en la representación de algo vivo y animado. Ocurre en cuanto se presenta la necesidad de comunicar a otro lo percibido. La representación nace como figuración.

¿Tenemos derecho a denominar juego del espíritu esta propensión congénita e ineludible del espíritu a crearse un mundo pensado de seres vivientes?

Entre las personificaciones más elementales tenemos, sin duda, las especulaciones míticas sobre el origen del mundo y de las cosas, en las que este acontecimiento es figurado como una conjunción de las partes corpóreas de un gigante cósmico por algún dios creador. Tenemos esta representa-

ción en el *Rigveda* y en los *Edda* últimos. En ambos casos se supone que el relato corresponde a un período menos antiguo. En el himno del *Rigveda*, X, 90, tenemos una paráfrasis de un material más antiguo, que se supone conocido, realizada por la fantasía mística ritual de los sacerdotes sacrificadores. El protoser *Puruscha*, esto es, hombre, ha servido como material para el cosmos[1]. De su cuerpo se ha formado todo: «Los animales del aire y de la selva y los de la aldea». «La luna nació de su espíritu, de los ojos nació el sol, de la boca Indra y Agni, del hálito nació el viento; del ombligo la atmósfera, de la cabeza el cielo, de los pies la tierra, de las orejas las regiones del cielo; así formaron (los dioses)[2] los mundos.» Quemaron a Puruscha en holocausto. El canto está lleno de motivos primitivos míticos y especulativo-místicos, que se entrelazan. En el verso once nos encontramos con la conocida forma interrogatoria: «Cuando descuartizaron a Puruscha ¿cuántas partes hicieron de él? ¿Cómo se llamó su boca, sus brazos, sus muslos y sus pies?».

También Gangleri pregunta en el *Edda* de Snorri: «¿Qué era el principio? ¿Cómo principió? ¿Qué había antes?» Y en una abigarrada acumulación de motivos sigue la descripción del nacimiento del mundo. Se origina en el encuentro de la cálida corriente de aire con la capa de hielo del protogigante Ymir. Los dioses le matan y con su carne hacen la tierra, con su sangre el mar y los lagos, con sus huesos las montañas, los árboles con sus cabellos, con su cráneo el cielo, etc. Snorri cita detalles tomados de poesías diversas.

Muy pocas trazas tiene esto de una descripción primitiva, de un mito vivo. Mas bien, por lo menos en el ejemplo del *Edda*, se trata de un tema tradicional que, del dominio del culto, ha descendido casi por completo al de la literatura, y que un espíritu posterior ha conservado para las generaciones futuras como cultura apreciada. Ya hicimos alusión al hecho de que el tratado *Gylfaginning*, en que aparece todo esto, por su construcción y por su tono y tendencia tiene los

caracteres de un juego muy poco serio con viejos motivos. Pero queda la cuestión de si la espera en que surgieron por primera vez estas fabulaciones no habrá tenido, desde un principio, cierta cualidad lúdica. En otras palabras (repitiendo lo que antes dijimos sobre el mito en general): se puede dudar que los viejos habitantes de la India o los viejos germanos hayan creído alguna vez, efectivamente, con convicción consciente, en un acontecimiento como el origen del mundo de los trozos de un cuerpo humano. En todo caso, semejante creencia efectiva es indemostrable. Pero hay que decir más: es algo inverosímil.

Propendemos a considerar la personificación de conceptos abstractos como un producto tardío de un ingenio más bien escolar: como alegoría, como recurso estilístico utilizado en todas las épocas por las artes plásticas y la literatura. Y, de hecho, en cuanto la metáfora poética no se mueve ya en el nivel de lo mítico auténtico y originario, es decir, que no constituye una parte de una acción sagrada, la creencia en sus personificaciones es totalmente problemática, por no decir ilusoria. Se emplea la personificación, conscientemente, como un recurso poético, aun en los casos en que los conceptos a cuya formulación sirve valen como sagrados. Ya a primera vista caen bajo este juicio las concepciones que encontramos en Homero, por ejemplo, *Ate,* el Ofuscamiento que se desliza en el corazón de los hombres, las *Litai,* las Súplicas, feas y bizcas, hijas de Zeus. Igualmente sin forma y sin color, y artificiosamente inventadas, al parecer, son las numerosas personificaciones de Hesíodo que, en calidad de descendencia de la mala Eris nos presentan toda una serie de conceptos abstractos: la Fatiga, el Olvido, el Hambre, los Dolores, al Asesinato, la Discordia, el Engaño, la Envidia. Dos de los hijos que tuvo Styx, hija de Océano, con el titán Pallas, Cratos y Bia, Fuerza y Violencia, tienen su sede junto a Zeus y le siguen a todas partes[3]. Todo esto ¿no será más que pálida alegoría, figuras

inventadas? No del todo. Hay razones para suponer que esta personificación de cualidades pertenece, más bien, a las funciones primitivas de la figuración religiosa, en las que las fuerzas y potencias de que el hombre se sentía cercado no habían cobrado todavía ninguna figura humana. Antes de que el espíritu conciba a los dioses en forma humana, atribuye nombres inciertos a las cosas que le sobrecogen o le elevan, poseído por lo misterioso y lo enorme con que la naturaleza y la vida le amenazan. Los ve como seres, pero apenas como figuras[4].

De esta situación de ánimo primitiva parecen surgir también aquellas figuraciones que nos impresionan en parte como algo primitivo, en parte como algo escolástico, y con las que Empédocles puebla el mundo subterráneo:

> El lugar inhóspito donde el Asesinato y la Cólera y tropeles de otros dioses malignos, las Enfermedades consuntivas, la Podredumbre y la Descomposición transitan a oscuras en la pradera de la Desgracia[5].
>
> Allí estaban la Madre Tierra y la Virgen Solar de ancha mirada, la Discordia sangrienta, la Armonía de grave mirar tranquilo, la señora Belleza y la señora Fealdad, la señora Inteligencia y la señora Pereza, y la amable Sinceridad y la Perfidia, de negros cabellos[6].

Los romanos, con su notable conciencia religiosa arcaica, conservaron esta función primitiva de la figuración directa de las representaciones que nosotros denominaríamos abstracciones, en la práctica de las llamadas *Indigitamenta,* fijándola de modo técnico-sacral en la costumbre de crear nuevas figuras divinas con ocasión de una violenta conmoción de la comunidad o también para enumerar algunas grandes angustias del pasado. Así conocen a *Pallor* y *Pavor,* palidez y pavor; a *Aius Locutius,* según la voz que les avisó la llegada de los galos; *Rediculus,* que obligó a retroceder a Aníbal; *Domiduca,* que conduce a casa. El Antiguo Testamento ofrece ejemplos de personificación de conceptos abstractos en el salmo 85, en la Compasión, Verdad, Justicia y

Paz, que se encuentran y se besan, y en la figura de la Sabiduría en el libro de la Sabiduría. En los indios haida de la Columbia británica se menciona una diosa llamada Señora Propiedad, una especie de diosa de la fortuna que distribuye riquezas[7].

En todos estos casos se justifica la pregunta de en qué grado esta función personificadora procede de una actitud espiritual que pueda calificarse de creencia convicta. ¿No serán, más bien, todas las figuraciones, desde el principio hasta el fin, un mero juego del espíritu? Ejemplos de tiempos más modernos nos acercan a esta conclusión. San Francisco de Asís venera a su novia la Pobreza con el más fervoroso entusiasmo. Pero si planteásemos la pregunta de si creía en un ser espiritual, celestial, llamado Pobreza; en un ser que realmente fuera la idea de la pobreza, no sabríamos contestarla. Ya con la mera pregunta en términos tan lógicamente prosaicos se ha violentado el contenido sentimental de la representación. San Francisco creía y no creía en la Pobreza. La Iglesia no le autorizaba, por los menos expresamente, a una tal creencia. El tono de esa representación de la Pobreza tenía que oscilar entre el campo de la figuración poética y el dogma reconocido, aunque haya gravitado más hacia éste. La expresión más exacta de esta actitud espiritual es que san Francisco jugaba con la figura de la pobreza. Toda la vida del santo está llena de factores y figuras lúdicas, y esto constituye su aspecto más bello. Un siglo más tarde, Enrique Seuse juega con la Sabiduría Eterna como amada suya en figuraciones místicas de un dulce dualismo. El campo de juego en que juegan santos y místicos está por encima de la esfera de la razón razonante y es inaccesible a la especulación vinculada a conceptos lógicos. Los conceptos juego y santidad mantienen su contacto y también lo mantienen los de figuración poética y fe.

En mi ensayo *Ueber die Verknüpfung des Poetischen mit dem Theologischen bei Alanus de Insulis*[8] me he extendido

acerca del valor ideológico de las figuras alegóricas en algunos poetas visionarios y teólogos del Medievo. No es fácil, en mi opinión, marcar una línea de separación entre la personificación poética, alegórica y la concepción teológica de seres celestiales o infernales. Un poeta teólogo, como Alanus de Lille, resultaría desfigurado si todo el tesoro imaginativo de su *Anticlaudianus* y su *De Planctu Naturae* se designaran simplemente como «juegos» literarios. Porque su figuración se halla entrelazada demasiado íntimamente con sus ideas teológicas y filosóficas más profundas. Pero, por otra parte, es muy consciente del carácter fantástico de estas representaciones. Tampoco una Hildegarda de Bingen pretende hacer pasar por realidades metafísicas las figuras de las virtudes de sus visiones. Hasta nos advierte de semejante equívoco[9]. La relación de la figura contemplada con la virtud es la de un *designare, praetendere, declarare, significare, praefigurare*. Sin embargo, se mueven en la visión como seres vivos. Tampoco, en el fondo, se pretende la perfecta autenticidad en las visiones ofrecidas como vivencias místicas[10]. En Hildegarda, lo mismo que en Alanus, la figuración poética oscila entre la convicción y la fantasía, entre el juego y lo grave.

En toda figura, desde la más sagrada hasta la más literaria, desde el Puruscha del *Veda* hasta las encantadoras figurillas del *Rape of the Lock*, de Pope, la personificación se mantiene, a la vez, como una forma de expresión extraordinariamente importante del espíritu humano y como una función lúdica. Tampoco en la cultura moderna la personificación se ha reducido, simplemente, a una ocupación literaria artificiosa y arbitraria. La personificación es un hábito del espíritu al que no nos sustraemos en la vida cotidiana. ¿Quién no se sorprende, muchas veces, dirigiéndose a un objeto inanimado, por ejemplo, a un gemelo de la camisa, que se resiste, con designaciones humanas dichas con toda seriedad, reconociéndole, así, una voluntad de resistencia y reprochándosela? No por eso, sin embargo, pretendemos

manifestar nuestra fe en el gemelo como un ser o como una idea. Sólo que, a pesar de uno mismo, se incide en la actitud lúdica.

Si la propensión constante del espíritu a personificar las cosas con las que se las tiene que haber en su vida radica, efectivamente, en la actitud lúdica, entonces se nos plantea una cuestión importante, a la que tan sólo podemos aludir de pasada. La actitud lúdica ha debido existir antes de que existiera cultura humana o capacidad humana de expresión y comunicación. Desde los primeros tiempos existía el terreno propicio para la figuración personificadora. La etnología y la ciencia de las religiones nos indican que uno de los elementos más importantes de la vida religiosa arcaica o primitiva es la figuración del mundo de los dioses y de los espíritus en forma animal. Este tipo de figuración se halla en la base de todo lo que se denomina totemismo. Las mitades de la tribu son «canguro» o «tortuga». Esta figuración se expresa, también, en la representación, extendida sobre toda la tierra, de *Versipellis*, es decir, el hombre que a veces cobra figura animal, como, por ejemplo, el hombre-lobo. Se revela también en las metamorfosis de Zeus por amor de Europa, Leda, Semele, Danae y también en la combinación de formas humanas y animales del panteón egipcio. En todos estos casos nos encontramos con un ocultamiento fantástico de lo humano en lo animal. No se puede dudar que semejante representación animal sagrada es, para el salvaje, completamente «en serio». Lo mismo que el niño, no hace una diferencia tajante entre hombre y animal. Y, sin embargo, cuando se coloca su máscara animal espantosa y se presenta como animal, en el fondo «está en el secreto». La única interpretación con la que nosotros, ya no del todo salvajes, podemos hacernos una idea aproximada de su estado de ánimo, nos sugiere que, para el salvaje, la espera espiritual del juego, lo mismo que observamos en el niño, abarca todo su ser desde los sentimientos más altos hasta la diversión infantil.

Podría sentarse la afirmación de que la mejor manera de comprender el factor theriomórfico en el culto, en la mitología y en la doctrina religiosa es partiendo de la actitud lúdica.

Una cuestión todavía más penetrante que origina la consideración de la personificación y la alegoría: ¿es que la filosofía y la psicología actuales han renunciado por completo al medio de expresión alegórico? ¿O no se esconde, en ocasiones, en la terminología con que se designan los impulsos psicológicos y las actitudes espirituales, la primitiva alegoría? ¿Es que existe algún lenguaje abstracto sin alegoría?

Como mejor se comprenden los elementos y recursos del arte poético es como funciones lúdicas. ¿Por qué ordena el hombre las palabras según medida, cadencia y ritmo? Quien responda que por razón de belleza o por emoción, no hace sino trasladar la cuestión a un terreno más inaccesible. Pero si contestamos que el hombre poetiza porque tiene que jugar en colectividad, habremos dado en el punto esencial. El lenguaje métrico surge en el juego de la comunidad, allí realiza su función, tiene su sentido y su valor, y lo pierde en la medida en que el juego de comunidad se va despojando de su carácter cultural y solemne o festivo. La rima, el paralelismo de la frase, el dístico tienen su sentido sólo en las figuras lúdicas atemporales de golpe y contragolpe, elevación y descenso, pregunta y respuesta, enigma y solución. Se hallan en su origen inseparablemente vinculados con los principios del canto, de la música y de la danza, y todos imbricados en la primitivísima función del juego. Todo lo que se irá reconociendo en la poesía como cualidad consciente: belleza, santidad, hechizo, se halla incluido, desde un principio, en la cualidad primaria juego.

Entre los grandes géneros de poesía que distinguimos según los inmortales modelos griegos, el lírico es el que más

permanece en la primitiva esfera lúdica. Debemos entender el concepto en un sentido muy amplio, y no sólo como designación del género propiamente lírico, sino, más bien, como designando una manifestación y un estado poéticos, en general, sea cualquiera la forma en que se produzcan, de tal suerte que todo aquello que suponga «encanto» cae en sus dominios. Lo lírico se halla lo más distante de lo lógico y lo más cercano de la danza y lo musical. El lenguaje de la especulación mística, del oráculo y de la hechicería, es lírico. En estas formas experimenta el poeta con mayor fuerza la sensación de una inspiración que le viene de fuera. Es cuando está más cerca de la sabiduría suprema, pero también de la insensatez. La renuncia total al sentido racional es un signo del lenguaje sacerdotal y del oráculo en los pueblos primitivos, que a menudo desemboca en pura logomaquia. Emile Faguet habla una vez del granito de sinrazón que necesita la moderna lírica. Pero esto no se aplica sólo a la lírica moderna, sino que constituye la esencia de la lírica el moverse fuera de los vínculos del entendimiento lógico. Un rasgo fundamental de la figuración lírica es que propende a la exageración desatinada. La poesía tiene que ser exorbitante. Las fantasías de los enigmas cosmogónicos y místicos de *Rigveda* y el lenguaje figurado de Shakespeare, que había recorrido todos los caminos de la tradición clásica y de la alegoría, y había conservado, sin embargo, el ímpetu del *vate* arcaico, coinciden en imágenes locamente atrevidas.

El intento de aturdir la imaginación mediante una fantasía exorbitante, cuantitativa o cualitativamente, no opera sólo como función poética y en forma lírica. Esta necesidad por lo desmesurado es una típica función lúdica. Es propia de los niños y la conocen también los perturbados mentales[11], lo mismo que ha sido algo grato para los elaboradores literarios de los mitos y de las hagiografías. La vieja leyenda hindú nos presenta al asceta Cyavana en su práctica *tapas*, escondido en un hormiguero, en el que sólo se ven sus ojos

como pequeños carbones encendidos. Visvamitra se mantiene durante mil años sobre los dedos de los pies. Este aspecto del jugar con medidas o cifras desproporcionadas corresponde a una buena parte de todas las figuras de gigantes y gnomos, desde el mito hasta Gulliver. Thor y sus compañeros encuentran junto a un gran dormitorio una habitación en donde pasan la noche. A la mañana siguiente resulta que era el dedo pulgar del guante del gigante Skrymir[12]. Esta tendencia a producir un efecto sorprendente mediante la exageración desmesurada o mediante la confusión de todas las proporciones o relaciones no debe ser considerada como algo totalmente serio, ya sea que la encontremos en el mito, que constituye una parte de un sistema de fe, o en creaciones fantásticas puramente literarias o infantiles. En todos estos casos nos hallamos en presencia del mismo impulso lúdico del espíritu. Solemos figurarnos la fe de los hombres arcaicos en los mitos que su espíritu creó con criterios demasiado cercanos a nuestras modernas convicciones científicas, filosóficas o dogmáticas. No es posible separar del auténtico mito un elemento de «medio en broma». Siempre existe aquella parte del poema que produce asombro, de que habla Platón[13]. En la necesidad por lo sorprendente, lo exorbitante, se halla en buena parte, la explicación de la figuración mítica.

Si la poesía en el sentido amplio de la palabra original, la griega ποίησις, se eleva constantemente al dominio del juego, no por eso se conserva siempre la conciencia de su carácter lúdico. La epopeya pierde su vínculo con el juego en cuanto no se recita ante la sociedad en fiesta y se destina a la simple lectura. Tampoco la lírica se comprende apenas como función lúdica cuando ha perdido su contacto con la música. Sólo el drama, por el hecho de conservar idéntica su cualidad de ser una acción, mantiene una conexión firme con el juego. También el lenguaje refleja esta estrecha conexión, sobre todo el idioma latino y todos aquellos otros que

han bebido en la fuente latina. El drama se llama «juego» y es «jugado», representado. Sorprende, aunque lo podamos entender por lo dicho antes[14], que los griegos, que crearon el drama en su forma más perfecta, no emplearan la palabra «juego» para la representación teatral o para la pieza misma. Ya dijimos que los griegos no concibieron una palabra total para el dominio del juego. En cierto sentido, hay que entenderlo como que la sociedad helénica se hallaba en todas sus manifestaciones en una actitud tan lúdica que, precisamente lo lúdico, apenas si podía aparecer a la conciencia como algo especial.

Constantemente se hace patente el origen de la tragedia y de la comedia del juego. La comedia ática surgió del *Komos* desenfrenado de las fiestas dionisíacas. Se convirtió en una práctica literaria consciente en una etapa posterior. Y también entonces, en los días de Aristófanes, muestra toda clase de vestigios de su pasado sacrodionisíaco. En su desfile, el coro, la *parabase,* se dirige a los espectadores con burla y escarnio, señalando con el dedo a sus víctimas. El atuendo fálico del actor, el disfraz del coro, con máscaras animales, son rasgos antiquísimos. Con sus avispas, pájaros y ranas, rinde tributo Aristófanes a una tradición sagrada de figuraciones animales. La vieja comedia, con su crítica abierta y su burla mordaz, pertenece, por completo, al campo de los cantos festivos alternados, denigrantes y provocativos, de que hablamos antes. Un desarrollo que correría paralelo con el de la comedia griega nos lo muestra Robert Stumpfl en su libro *Die Kultspiele der Germanen als Ursprung des mittelaeterlichen Dramas* por lo que respecta a la cultura germánica, bien es verdad que hipotéticamente, pero con un alto grado de verosimilitud[15].

Tampoco la tragedia es, por su origen, la reproducción literaria y deliberada de un trozo de destino humano, sino un juego sagrado; no literatura escénica, sino culto «jugado», representado. Del tratamiento de un tema místico se destaca, poco a poco, la representación, practicada en forma dialogada y en acción mimética, de una serie de acontecimientos, la reproducción de un relato; un relato que se mima o juega. Sin embargo, quisiera prescindir en este lugar de una explicación detallada acerca del origen del drama griego.

La tragedia y la comedia se hallan, desde un principio, en la esfera de la competición que, como explicamos más arriba, tiene que calificarse en toda circunstancia de juego. Los poetas crean, en certamen, sus obras para la competición dionisíaca. El estado no organiza esta competición, pero la toma bajo su dirección. Hay una afluencia continua de poetas rivales de segundo y tercer rango. Se hacen comparaciones constantes y la crítica se agudiza al extremo. Todo el público comprende las alusiones, reacciona ante todas las finuras de calidad y estilo y participa en la tensión de la lucha, lo mismo que los espectadores de un partido de fútbol. Se espera impaciente al nuevo coro, para el que han estado ensayando durante todo el año los ciudadanos que lo representan. También el contenido del drama mismo, es decir, la comedia, es de tipo agonal. En ella se pelea, se combate o se ataca a una persona o un punto de vista. Aristófanes endereza su burla contra Sócrates, contra Eurípides[16].

El tono del drama es el éxtasis dionisíaco, la embriaguez de la fiesta y el entusiasmo ditirámbico, y el actor, que para el espectador se ha desprendido del mundo corriente, se siente, en este entusiasmo, mediante la máscara que lleva, colocado en el yo ajeno, que no ya representa, sino que actualiza realmente. Y con este sentimiento arrebata a los espectadores. En Esquilo, la fuerza del vocablo extraordinario, lo enorme de la imagen y de la expresión, se hallan totalmente de acuerdo con el carácter sagrado del juego, porque ha surgido de la santidad de éste.

En la esfera espiritual a que corresponde el drama griego desaparece la diferencia entre lo serio y lo no serio. En Esquilo se verifica la vivencia de la más poderosa seriedad en

las formas y con la cualidad de un juego. En Eurípides el tono oscila entre la profunda gravedad y la frivolidad juguetona. El verdadero poeta, hace decir Platón a Sócrates, tiene que ser, a la vez, trágico y cómico, y toda la vida del hombre tiene que ser sentida, al mismo tiempo, como tragedia y como comedia[17].

9. Formas lúdicas de la Filosofía

En medio del círculo que nosotros tratamos de circunscribir con el concepto de juego encontramos la figura de los sofistas griegos. El sofista es el continuador, fácilmente descarriado, de esa figura central de la vida cultural arcaica que hemos visto sucesivamente como profeta, chamán, vidente, mago y poeta, y para la que la palabra *vates* nos parece la mejor designación general. El impulso de realizar una exhibición para lucirse y de derrotar a un rival en lucha pública, estos dos grandes móviles del juego social, se hallan visibles en primer plano en la función de los sofistas. Para que nos demos cuenta del parentesco de los sofistas con los hechiceros, recordemos que el nombre de sofista, en Esquilo, se atribuye a los héroes sabios como Prometeo y Palamedes. Ambos enumeran, con orgullo, todas las artes inventadas por ellos en provecho del hombre. Precisamente en esta jactancia de sus conocimientos se parecen a los sofistas posteriores, como un Hippias, el sabelotodo, acróbata de la memoria y artista de mil artes, que se vanagloria de ser un héroe de la autarquía económica, pues todo lo que lleva consigo lo ha hecho él, que siempre se presentaba en Olimpia como hombre ducho en todas las artes, que se ofrece a hablar de todos

los temas, que se ha preparado de antemano para lucirse, y contestar a todas las preguntas que se le hagan, y que afirma que no ha encontrado nadie que le haya superado[1]. Todo esto es al estilo de Yajnavalkaya, el sacerdote descifrador de enigmas de la literatura brahmana.

Epideixis, 'representación', 'exhibición', 'ejecución'', se llama la actuación de los sofistas. Como dijimos, el sofista dispone de todo un tesoro de ideas que puede repartir. Cobra honorarios y, a veces, hasta se habla de precios fijos como, por ejemplo, del discurso de cincuenta dracmas de Pródico. Gorgias cobró tan elevados honorarios que pudo consagrar al dios de Delfos un busto suyo de oro macizo. Un sofista vagabundo como Protágoras obtuvo resultados fabulosos. Cuando un conocido sofista aparece en una ciudad se trata de un acontecimiento. Se les mira como si fueran magos, se les compara con luchadores; en una palabra, el oficio de la sofistería se desliza totalmente en la esfera del deporte. Los espectadores le aplauden y le ríen los buenos golpes. Es un puro juego, donde se coge al contrario como en una red[2], se le deja *knockout*[3] y se vanagloria el sofista de que las preguntas que plantea son todas capciosas y la respuesta siempre fallida.

Cuando Protágoras denomina a la sofística «un viejo arte», τέχνην παλαιάν[4], da en el clavo. Es el viejo juego de agudeza que en la cultura arcaica, hasta en los períodos más primitivos, se desliza en todo momento de lo sagrado a la pura diversión, que a veces da con la sabiduría suprema para convertirse en seguida en una porfía juguetona. Werner Jaeger no ha creído digna de discusión «la nueva moda de presentar a Pitágoras como una especie de hechicero»[5], pero olvida que el hechicero, por su naturaleza y su posición histórica, ha sido, de hecho, el hermano mayor de todos los filósofos y sofistas y sigue siéndolo. Y todos conservan rasgos de este viejo parentesco.

Los mismos sofistas han comprendido muy bien el carácter lúdico de su actividad. Gorgias ha calificado como juego

su elogio de Helena -ἐμόν τὸ παίγνιον-, y su escrito «Acerca de la naturaleza» se ha considerado como juego retórico[6]. Quien se resista a esta consideración[7] piense que, en todo este dominio del arte retórico de los sofistas no se puede trazar una línea divisoria clara entre el juego y lo serio y que la designación juego acierta, efectivamente, con la esencia primaria de la sofística. Quien califica el cuadro que Platón traza de los sofistas de caricatura o parodia[8] olvida que todos los rasgos lúdicos y un poco indignos de la manifestación cultural que los sofistas actualizan se vinculan, de modo inseparable, a su naturaleza arcaica. El sofista pertenece, por naturaleza, al tipo de vagabundo. Además de vagabundo, es parásito *par droit de naissance.*

Pero al mismo tiempo los sofistas han creado el medio en que cobraron forma las ideas helénicas de educación y cultura. El saber y la ciencia griegos no han nacido en la escuela (en el sentido moderno). No se han ganado como productos accesorios de la preparación para oficios provechosos. Para los helenos fueron el fruto de su ocio, σχολή, y para el hombre libre era ocio, tiempo libre, todo aquel en que no estaba reclamado por el oficio público, por la guerra o por el culto[9]. La palabra escuela conoce una prehistoria sorprendente. En este medio ocioso del hombre libre, el sofista encaja perfectamente como primer representante de una vida de meditación e investigación.

Consideremos el producto típico del sofista, el sofisma, en su aspecto técnico, como forma de expresión, y veremos que revela todas las conexiones con el juego primitivo que habíamos encontrado en el precursor del sofista, el «vate» arcaico. El sofisma está muy cerca del enigma. Es un golpe de destreza del combatiente. La palabra problema contiene dos significaciones concretas primitivas: algo que uno tiene o coloca delante de sí para defenderse, por ejemplo, un escudo, o algo que se arroja a otro para que éste lo recoja. En la traducción, estas dos indicaciones se pierden por lo que se

refiere al arte de los sofistas[10]. Sus preguntas y argumentos, sin embargo, son *problemata* en este sentido propio. Juegos en los que trabajaba la inteligencia y se trataba de coger al contrario con preguntas capciosas tenían gran aceptación en la conversación de los griegos. Los diversos tipos de preguntas capciosas se dispusieron en un sistema con diversos nombres técnicos, como *sorites, apophaskon, outis, pseudomenos, antistrephon*, etc. Un discípulo de Aristóteles, Clearco, escribió una teoría de los enigmas del tipo llamado *griphos*, es decir, una pregunta que se hace en broma para premio o castigo. «¿Qué es lo mismo por todas partes y en ninguna parte? El tiempo.» «Lo que yo soy tú no eres. Yo soy un hombre. Luego tú no eres un hombre.» Éste era el *griphos* al que parece haber contestado Diógenes: «Si quieres que esto sea cierto, entonces empieza por mí[11].» Crisipo escribió todo un tratado acerca de determinados sofismas. Todas estas preguntas capciosas descansan en la condición de que el campo de la validez lógica se limita tácitamente a un campo de juego en el que supone que también el contrario se mantiene, sin oponer un «sí, pero...» que estropea el juego, como hizo Diógenes. Estas preguntas pueden presentarse en forma artística, con ritmo, repetición, paralelismo, etc.

Entre estos «jugueteos», los artificiosos discursos de los sofistas, y la porfía filosófica socrática, la transición es muy suave. El sofisma está muy cerca del enigma corriente, presentado a título de broma, pero también muy cerca de los sagrados enigmas cosmológicos. Eutidemo juega, una vez, con un sofisma bastante infantil del tipo lógico-gramatical[12], pero en seguida su pregunta roza con los enigmas cosmológicos y epistemológicos[13]. Las profundas expresiones de la primitiva filosofía griega, como esta conclusión de los eleatas: «No existe ninguna diversidad, ningún movimiento, ningún devenir», han surgido en la forma de un juego de preguntas y respuestas. De una conclusión tan abstracta como esa que conduce a la imposibilidad de cualquier juicio

generalizador, se tuvo conciencia en la forma superficial del sorites, preguntas encadenadas. «Cuando se vierte una fanega de granos, ¿hace ruido el primer grano? No. ¿Entonces, el segundo?», etc.

Los mismos griegos supieron siempre en qué grado se movían, con todo esto, en la esfera del juego. En el *Eutidemo* condena Sócrates las falacias sofísticas como un jugar con frases. «Con estas maneras, dice, nada se aprende acerca de la naturaleza de las cosas mismas, sino tan sólo a burlarse de los hombres con sutilezas; algo parecido a una zancadilla o a retirar la silla a tiempo.» «Cuando decís que queréis hacer de este muchacho un hombre serio ¿estáis jugando o habláis en serio?[14].» En el *Sofista* Teetetes tiene que reconocer al forastero de Elea que el sofista pertenece al grupo de los ambulantes, literalmente: a aquellos que se dedican a jugar: τῶν τῆς παιδιᾶς μετεχόντων[15]. Cuando Parménides se ve obligado a expresar su juicio sobre el problema de la existencia, designa este tema como el jugar un juego difícil, πραγματειώδη παντοιάν παίζειν[16], y se ocupa en seguida de las cuestiones más profundas del ser. Pero todo esto ocurre, efectivamente, a la manera de un juego de preguntas y respuestas. «Lo uno puede tener partes, es ilimitado, por lo tanto, sin forma, no está en ninguna parte, no tiene movimiento, no tiene tiempo, es incognoscible.» En seguida se invierte el discurso, y luego otra vez, y todavía otra[17]. El argumento va de un lado para otro como una lanzadera, y el saber adopta, en el movimiento, la forma de un noble juego. No sólo los sofistas juegan, también Sócrates y hasta el mismo Platón lo hacen[18].

Zenón de Elea, según Aristóteles, escribió primeramente diálogos en aquella forma de cuestiones propia de la escuela de Megara y de los sofistas. Era una técnica para atrapar al adversario. Platón parece haber seguido en sus diálogos al poeta mímico Sofrón, y Aristóteles denomina también al diálogo una forma del Mimo[19], de la farsa, que a su vez es

una forma de la comedia. La subordinación en el género de farsante, juglar y mago, que correspondía a los sofistas, se aplicó también a Sócrates y a Platón[20]. Si no bastara todo esto para destacar el elemento lúdico de la filosofía, los encontraríamos en los mismos diálogos platónicos. El diálogo es una forma artística. Es una ficción; pues, por mucha altura que tuviera la conversación entre los griegos, nunca pudo corresponder, efectivamente, a la forma literaria de los diálogos. En Platón el diálogo es una forma artística ágil y juguetona. Testimonio de ello, la disposición novelada del *Parménides*, el comienzo del *Cratilo* y el tono ligero y alegre de estos dos diálogos y de otros muchos. No es posible desconocer cierto parecido con el Mimo, el diálogo burlesco. En el *Sofista* se alude, como en broma, a los diferentes principios de los viejos filósofos[21]. Y, en un tono completamente humorístico, se nos cuenta en el *Protágoras* el mito de Epimeteo y Prometeo[22].

Para la figura y los nombres de estos dioses, nos dice Sócrates en el *Cratilo*, «hay una explicación en serio y otra en broma, porque también los dioses gustan de la diversión», φιλοπαίσμονες γὰρ καὶ οἱ θεοί. En otro lugar del mismo diálogo Platón le hace decir: «Si yo hubiese escuchado el discurso de cincuenta dracmas de Pródico te habrías dado cuenta en seguida, pero no he escuchado más que el discurso de una sola dracma[23].» En el mismo tono, con un juego insensato de etimologías de sentido satírico: «Ahora, atención al truco que voy a emplear en todo aquello que no pueda resolver[24]». Y al final: «Hace mucho tiempo que estoy asombrado de mi propia sabiduría y no creo en ella». ¿Y qué decir cuando el *Protágoras* termina con una inversión del punto de vista, o cuando se puede discutir si la oración fúnebre del *Menexeno* está dicha en serio o en broma?

Los mismos interlocutores de los diálogos califican su ocupación filosófica de gustoso pasatiempo. Frente a la furia disputadora de la juventud tenemos en los ancianos el

deseo de ser honrados[25]. «Pues ésta es la verdad, –dice Calicles en el *Gorgias*–[26], y lo comprenderéis en cuanto dejéis en paz a la filosofía para atender a cosas mayores. Porque la filosofía es una cosa amable cuando se la practica con moderación en los años juveniles, pero es la perdición para el hombre si se entrega a ella más de lo que es conveniente.»

Los hombres que colocaron para la posteridad los fundamentos imperecederos del saber y la filosofía la consideraron como un juego de juventud. Y para señalar a todas las épocas los vicios de los sofistas, sus defectos lógicos y éticos, no rehusó Platón la manera ligera de los sueltos diálogos. Porque también para él, a pesar de su hondura, siguió siendo la filosofía un noble juego. Y si no sólo Platón, sino también Aristóteles consideró digno de un esfuerzo luchar en serio contra los sofismas y juegos de palabras de los sofistas, ello se debió a que su propio pensamiento filosófico no se había librado todavía de la esfera del juego. ¿Es que se libra la filosofía alguna vez?

La sucesión de las etapas de la filosofía se puede considerar, a grandes rasgos, de este modo: en el tiempo primitivo surge del juego sagrado de los enigmas y de las pugnas verbales, que cumplen, a la vez, con la función de la diversión en la fiesta. Por el lado de lo sagrado surge la teosofía y la filosofía de los *Upanishads* y de los presocráticos y, por el lado lúdico, el oficio de los sofistas. Ambas esferas no están totalmente separadas. Platón practica la filosofía como el empeño más noble por la verdad, llevándola a alturas que él sólo puede alcanzar, pero siempre en la forma ligera que constituye su elemento. Pero, al mismo tiempo, florece en las formas inferiores de la falacia, juego de agudezas, sofística y retórica. En el mundo helénico el factor agonal es tan fuerte que la retórica pudo expandirse a costa de la pura filosofía, relegándola y hasta amenazándola en su vida como cultura de las amplias masas. Gorgias, que volvió las espaldas al saber profundo para exaltar el brillante poder de la palabra y

abusar de él, es el tipo de esta degeneración de la educación elevada. La porfía llevada al extremo y la desviación escolástica de la ocupación filosófica fueron mano a mano. No es la única vez en que una época que busca el sentido de las cosas es sustituida por otra que se contenta con la palabra y lo formal.

No es posible perfilar con líneas netas el contenido lúdico de estos fenómenos. Rara vez podemos trazar una línea limpia que separe el jugueteo infantil y el pensar enrevesado que, en ocasiones, pasa rozando la sabiduría más profunda. El famoso tratado de Gorgias «Acerca del no-ser» que niega todo saber serio en favor de un nihilismo radical, se puede designar como juego, como su declamación sobre Helena, que él mismo calificó así. La ausencia de fronteras claramente conscientes entre el juego y el saber se revela también en el hecho de que los estoicos se ocupan de sofismas insensatos, levantados sobre una falacia gramatical, con la misma seriedad que de las graves demostraciones de la escuela de Megara[27]. La pugna retórica y la declamación celebraban su triunfo. La declamación era siempre un tema de competición pública. El discurso, una exhibición, una demostración brillante por medio de palabras. La porfía de palabras era, para los griegos, la forma literaria usual para la exposición y crítica de una cuestión peliaguda. Así, Tucídides nos presenta la cuestión de la guerra o de la paz en los discursos de Arquidamo y Esteneladas, y otras cuestiones en los discursos de Nicias y Alcibíades, de Cleón y Diodoto. Así trata también del conflicto entre poder y derecho en la pugna retórica acerca de la violación de la neutralidad de la isla de Melos, compuesta como un juego sofístico de preguntas y respuestas. En *Las nubes,* Aristófanes parodia el gusto por las disputas exhibicionistas en el duelo retórico del *logos* justo y del injusto.

La significación de la *antilogia,* tan gustada por los sofistas –*antilogia* o fundamento doble– no reside únicamente en el valor lúdico de esta forma. Se propone también expresar en forma contundente la eterna incertidumbre del juicio humano: se puede decir así y se puede decir lo contrario. Lo que el arte de vencer por la palabra conserva puro, en cierto grado, es su carácter lúdico. La palabra del sofista se hace falsa cuando, a su arte verbal y conceptual, vincula un propósito seriamente inmoral, como Calicles cuando defiende su «moral de los señores»[28]. En cierto sentido el propósito agonal, por sí mismo, en la medida en que se desenvuelve a costa del sentido de la verdad, es falso. Todo el que es sofista o retórico reconoce por finalidad no el ansia de verdad, sino ese tener razón personal. Está animado por la actitud arcaica de la competición. Si, efectivamente, como pretenden algunos[29], Nietzsche ha recogido de nuevo el punto de vista agonal de la filosofía, la ha reconducido a su primitiva esfera originaria dentro de la cultura primitiva.

No queremos abordar la profunda cuestión de en qué medida los medios de nuestra razón tienen, en esencia, el carácter de reglas de juego, es decir, con validez únicamente dentro de ciertos marcos espirituales donde se reconoce su valor vinculatorio. ¿Acaso no hay en la lógica, en general, y en el silogismo, en particular, como un convenio tácito para admitir la validez de los términos y de los conceptos, como se admite la de las figuras y los campos en un tablero de ajedrez? Quede la cuestión para otros. Nosotros tratamos únicamente de aludir a la efectiva cualidad lúdica de las disputas y declamaciones en épocas que siguen a la cultura griega. No es menester gran detalle, porque el fenómeno se presenta siempre con formas homogéneas y, por otra parte, en su desarrollo dentro de la cultura occidental, dependen, en gran medida, del modelo griego.

Quintiliano importó la doctrina de la retórica y de la declamación en la literatura latina. Durante el Imperio la porfía discursiva y la exhibición verbal se cultivan más allá de la escuela. El retórico Dion Crisóstomo cuenta de una especie de filósofos callejeros, sofistas venidos a menos, que con un barullo de farsa, palabrería y respuestas rápidas y superficiales, trastornaban a esclavos y marineros. También había en ello propaganda subversiva, como lo demuestra el decreto de Vespasiano que desterró de Roma a todos los filósofos. Constantemente espíritus serios tenían que ponerse en guardia contra la sobrestimación de los sofismas, cuyos ejemplos tradicionales tuvieron siempre la misma acogida. San Agustín nos habla de ese afán dañoso de disputa y de esa jactancia infantil con que se trata de apabullar al adversario[30]. Chistes de la calaña de «tú tienes cuernos, puesto que no has perdido cuernos, luego los tienes todavía», gozaron de gran estimación a través de toda la literatura escolar. No parecía fácil, se conoce, evidenciar las falsas lógicas del que los pronunciaba por pura broma.

La conversión de los visigodos del arrianismo al catolicismo se inició en Toledo, en el año de 589, con un torneo teológico formal, en el que tomaron parte altos dignatarios eclesiásticos de ambos bandos. Un ejemplo muy convincente del carácter deportivo de la filosofía en el siglo X nos lo ofrece el relato de Gerbet, más adelante papa Silvestre II y su adversario Ortrik de Magdeburgo, en la corte del emperador Otón II, en Ravena, en el año 980[31]. El escolástico Ortrik estaba celoso de la fama de Gerbet y envió secretamente a alguien a Reims para que escuchara sus lecciones con el propósito de atraparlo en una falsa opinión. El espía entiende mal a Gerbet y cuenta en la corte lo que ha creído oír. Al año siguiente el emperador reúne a los dos sabios en Ravena y les organiza una disputa, en presencia de un público respetable, que dura todo lo largo del día hasta que los oyentes se sienten cansados. El tema principal es que Ortrik achaca a su contrincante haber dicho que la matemática es una parte de la física[32].

En realidad, Gerbet había nombrado a la matemática del mismo modo y al mismo tiempo que la física.

Valdría la pena investigar si en el llamado renacimiento carolingio, es decir, aquella práctica pomposa de erudición, poesía y devoción, en la que los participantes se adornan con nombres clásicos y bíblicos –Alcuino como Horacio, Angilberto como Homero y Carlomagno como David– no será lo esencial el elemento lúdico. La cultura cortesana es especialmente receptiva para la forma lúdica. Existe un círculo pequeño y cerrado y el mismo respeto por la majestad obliga al mantenimiento de toda clase de reglas y ficciones. En la *Academia Palatina* Carlomagno, que tenía a la vista como ideal una *Athenae novae*, el tono dominante, a pesar de los propósitos piadosos, era el de una diversión distinguida. Se porfiaba en versos y en burlas recíprocas. El deseo de elegancia clásica no excluyó un rasgo primitivo. «¿Qué es la escritura?», pregunta el joven Pipino, hijo de Carlos, y Alcuino responde: «La conservadora de la ciencia». «¿Qué es la palabra? La traición del pensamiento.» «¿Quién produjo la palabra? La lengua.» «¿Qué es la vida? La alegría del dichoso, el dolor del desdichado y la espera de la muerte.» «¿Qué es el hombre? El esclavo de la muerte, el huésped de un terruño, un peregrino que pasa.»

He aquí ecos de algo no desconocido para nosotros. Otra vez el juego de preguntas y respuestas, la porfía enigmática, las respuestas del *Kenning*, en una palabra, todos los rasgos del juego sapiente que encontramos entre los hindúes del Veda, entre los árabes y entre los escandinavos.

Cuando, hacia fines del siglo XI, surge el gran empeño por el conocimiento de la existencia y de todo lo existente –que, en poco tiempo, producirá la universidad como vaina y la escolástica como fruto– y en diversos dominios se produce un vivo movimiento espiritual, ocurre ello con la violencia,

casi febril, que parece propia, a veces, de las grandes renovaciones culturales. El elemento agonal destaca en primer plano. Se convierte en un deporte el vencer a los demás en la discusión, deporte, que, en muchos aspectos, se halla en el mismo plano que la lucha con las armas. La presencia de la forma sangrienta más antigua del torneo ya sea por grupos, que representan diferentes países, ya sea de combatientes singulares, que van de un lado para otro en busca de adversario, coincide sorprendentemente con la calamidad lamentada por Pedro Damiano de los disputadores que marchan, también, de un lado para otro, como en otro tiempo los sofistas, para lucir su arte y celebrar sus victorias. En las escuelas del siglo XII celebra sus triunfos la porfía violenta con denigraciones y calumnias. Los escritores eclesiásticos nos proporcionan, en ocasiones, un cuadro rápido de la vida en las escuelas, donde resalta el juego de la polémica y de la sutileza. Se trata de sorprender al adversario con una infinidad de artimañas y argucias, armándole trampas verbales y redes silábicas. Se busca a los grandes maestros y se pregona haberlos visto y haber sido sus discípulos[33]. Ganan buena cantidad de dinero lo mismo que en su tiempo los sofistas. Roscelino nos describe en su áspero escrito denigrante a un Abelardo, que cuenta por la tarde el dinero que le producen día a día sus falsas doctrinas, para derrocharlo luego en el libertinaje. El mismo Abelardo testimonia que comenzó a estudiar para ganar dinero, y que ganaba mucho. En una apuesta, y estimulado por sus camaradas, se atreve con la explicación de la Sagrada Escritura, mientras hasta entonces no había enseñado más que física, es decir, filosofía[34]. Ya antes había dado preferencia a las armas de la dialéctica sobre las armas de la guerra, había transitado por todos los países en que florecía el arte del discurso, hasta que, en la colina de santa Genoveva, «asienta el campamento de su escuela» «para sitiar» al rival que ocupa la cátedra de París[35]. Todos estos rasgos, una mezcla de arte retórica, guerra y juego, los

encontramos también en las porfías escolásticas de los teólogos mahometanos[36].

En todo el desarrollo de la escolástica y de la universidad el elemento agonal destaca sobremanera. La preferencia duradera de que gozó el problema de los universales, como tema central de la discusión filosófica, y que originó la división en dos bandos, realistas y nominalistas, tiene que ver, sin duda, con esa necesidad primaria de formar partidos en torno a un punto de discusión que es inseparable a todo crecimiento espiritual de una cultura. Todo el ajetreo de la universidad medieval adopta formas lúdicas. Las disputas continuadas, que constituían el ejercicio verbal de un arte aprendido, lo ceremonial, que brilló tan espléndidamente en la universidad, el agrupamiento por naciones, la separación en direcciones del tipo más diferente, todos estos fenómenos se encuentran, más o menos, en la esfera de la porfía y de las reglas de juego. Erasmo ha sentido vivamente esta conexión cuando, en una carta a su obstinado enemigo Noel Bédier, se queja de la limitación por la cual, en las escuelas, se trata nada más que de aquello que los antecesores ofrecieron y en una disputa se parte siempre de las tesis admitidas en la escuela. «A mi juicio, no es necesario hacer en la escuela lo mismo que se hace en el juego del asalto, en el de naipes o en los dados. Porque, en estos casos, vale que, si no se está de acuerdo sobre las reglas, no haya juego. Pero en las disputas de los sabios no debiera ser inaudito o atrevido que alguien aportara alguna cosa nueva[37].»

La ciencia, incluida la filosofía, es por su naturaleza polémica, y no es posible separar lo polémico de lo agonal. En las épocas en que surgen grandes cosas nuevas, el elemento agonal ocupa un primer plano destacado. Así, por ejemplo, en el siglo XVII, cuando la ciencia natural conquista su dominio espléndidamente y afecta, a la vez, la autoridad de los antiguos y la de la fe. Todo se dispone, otra vez, en campos y partidos. Se es cartesiano o anti, se toma partido por los *an-*

ciens o por los *modernes*, se está, mucho más allá de los círculos de los sabios, por o contra Newton, por o contra el achatamiento de la tierra, contra la vacuna, etc. El siglo XVIII, con su vivo intercambio espiritual, protegido por la limitación de los medios de una abundancia caótica, se convirtió naturalmente en la época de la «guerra de la pluma». Con la música, la peluca, el racionalismo frívolo, la gracia del rococó y el encanto de los salones, estas luchas de la pluma constituyen una parte esencial del carácter lúdico general, que se destaca tan particularmente y que nadie podrá negar a ese siglo, al que, en ocasiones, envidiamos.

10. Formas lúdicas del arte

Vimos tan sólidamente anclado el elemento lúdico en la esencia de la poesía, y cada forma poética se mostró tan vinculada a la estructura del juego, que esta íntima conexión hubo de considerarse como inextricable hasta el punto que las palabras juego y poesía amenazaban con perder su significado independiente. Lo mismo, pero en grado mayor, habremos de decir de la conexión entre juego y música. Ya señalamos, anteriormente, que en muchos idiomas la ejecución de instrumentos musicales se denomina «jugar», así en los idiomas árabes, en los germánicos y en algunos idiomas eslavos, y también en el francés. Esto hay que interpretarlo como un signo exterior de la relación esencial, profundamente arraigada en lo psicòlógico, que determina la conexión entre juego y música, puesto que esta coincidencia semántica entre el idioma árabe y los europeos citados no puede explicarse por un préstamo.

Por muy natural que nos parezca esta conexión de música y juego, no parece fácil hacerse una idea clara de la razón de tal conexión. Baste un intento de enumerar los elementos comunes a la música y al juego. Dijimos que el juego se halla fuera de la racionalidad de la vida práctica, fuera del recinto

de la necesidad y de la utilidad. Lo mismo les pasa a la expresión y a las formas musicales. El juego tiene su validez fuera de las normas de la razón, del deber y de la verdad. Lo mismo le ocurre a la música. La validez de sus formas y de su función se halla determinada por normas que están más allá del concepto lógico y de las formas visible o palpable. Estas normas sólo se pueden designar con un nombre propio y específico, y estos nombres corresponden tanto al juego como a la música; así, el ritmo y la armonía que, en el mismo sentido pleno, son factores tanto del juego como de la música. Mientras que la palabra puede llevar a la poesía parcialmente de la esfera de lo puramente lúdico a la del concepto y el juicio, lo puramente musical se mueve en la primera esfera. La fuerte función litúrgica y social de la palabra poética en la cultura arcaica guarda la más estrecha relación con el hecho de que, en aquella fase, esta palabra poética llega al oído musicalmente instrumentada. En todo culto auténtico se canta, baila y juega. A nosotros, portadores de una cultura tardía, nada como la sensibilidad musical nos puede impregnar del sentimiento de un juego sagrado. Sin relación alguna con ideas religiosas formuladas, en el goce de la música el sentimiento de lo bello y el de lo sagrado confluyen uno en otro, y en esta confluencia desaparece la oposición entre el juego y lo serio.

En el aspecto aquí considerado es importante poner de manifiesto que en el pensamiento griego los conceptos que nosotros enlazamos a las palabras juego, trabajo y goce artístico tenían una relación muy distinta de la que es habitual para nosotros. Sabido es que la palabra música, μουσική, abarcaba mucho más para los griegos que para nosotros. No sólo incluía, junto al canto y al acompañamiento musical, la danza, sino que designaba, en general, todas las artes patrocinadas por Apolo y las Musas. Se llamaban artes «músicas» por oposición a las plásticas y mecánicas, que estaban fuera del reino de las Musas. Todo lo «músico», en este sentido, se

halla en íntima conexión con el culto, sobre todo con las fiestas, donde se explaya su función propia. En ningún caso se ha descrito, quizá, con tanta claridad la relación entre culto y danza, música y juego, como en *Las leyes* de Platón. Los dioses, se nos dice[1], han instituido las fiestas de acción de gracias por compasión a la humanidad nacida para sufrir, como descanso a sus preocupaciones, y han dado a los hombres como compañeros de fiesta a las Musas, a Apolo, conductor de las Musas, y a Dionisos para que, mediante esta divina comunidad festiva, se restaure constantemente el orden de las cosas entre los hombres. A continuación viene aquel pasaje de Platón que se ha citado tantas veces como exponente de su opinión sobre el juego, en el cual se dice de qué modo las criaturas jóvenes no pueden mantener en reposo sus cuerpos ni sus voces, cómo se mueven por gusto y tienen que hacer ruido, saltar, danzar y emitir toda clase de sonidos. Pero los animales no conocen, en este retozo, la diferencia entre orden y desorden que llamamos ritmo y armonía. A nosotros, hombres, se nos ha dado, por estos dioses compañeros nuestros en el corro, la diferencia gozosa de ritmo y armonía. Con toda la claridad deseable se establece una relación directa entre la música y el juego. Pero esta idea es contrariada, en el espíritu heleno, por el hecho semántico al que ya hicimos referencia: en griego la palabra para designar el juego, παιδιά, lleva, debido a su origen etimológico, un halo significativo muy grande de juego infantil y retozo. Παιδιά apenas podía servir para designar formas de juego superiores, pues la idea del niño le estaba demasiado estrechamente vinculada. Por esta razón las formas superiores de juego encontraron expresión en términos unilaterales como ἀγών, 'competición'; σχολάζειν, 'pasar el tiempo'; διαγωγή, literalmente 'llevar al otro lado'. De este modo escapó al espíritu griego el conocimiento de que todos estos conceptos, como ocurre con el *ludus* latino, tan claramente concebido, y con las palabras que designan el juego en los modernos idiomas

europeos, se podían reunir naturalmente en un concepto general. A esto se debe también que Platón y Aristóteles tuvieran que esforzarse tanto para llegar a saber si la música era más que un juego. En Platón el pasaje recién citado prosigue de este modo[2]: «Algo que no posee provecho ni verdad ni valor simbólico, ni tampoco contiene algo dañoso, puede ser juzgado de la mejor manera según el criterio de la gracia, χάρις, que alberga y según el goce que ofrece. Semejante goce, que no lleva consigo ningún daño o provecho que valga la pena, es juego, παιδιά.» Obsérvese bien: se trata del recital musical. Pero en la música hay que buscar algo más alto que este goce y, con esto, Platón da un paso adelante, del que ya nos ocuparemos. Dice Aristóteles[3] que no es fácil determinar el género de la música ni tampoco la utilidad que reside en su conocimiento. Pero la música ¿se desea por razón de juego –podríamos traducir por «diversión»– y recreo, lo mismo que el sueño y el deber, que no tienen importancia en sí o no son σπουδαῖα seria sino, más bien, agradable y disipadores de cuidados? De todos modos algunos usan de la música en esta traza y añaden a la tríada sueño, bebida y música, la danza. ¿O habría que decir, mejor, que la música lleva a la virtud, puesto que, así como la gimnasia capacita el cuerpo, ella inculca ciertos *ethos y* nos acostumbra a poder disfrutar de modo conveniente? ¿O produce –y ésta es una tercera tesis, según Aristóteles– un recreo espiritual, διαγωγή, y nos proporciona conocimientos», φρόνησις?

Διαγωγή, en la conexión en que se presenta aquí es un término importante. Designa, literalmente, «pasar» el tiempo, pero su traducción por «pasatiempo» es admisible tan sólo colocándose en la concepción aristotélica de oposición entre trabajo y tiempo ocioso. Hoy día, dice Aristóteles[4], la mayoría practica la música a causa del placer, pero los antiguos la contaban dentro de la educación, παιδεία, porque la misma naturaleza exige, no sólo que trabajemos bien, sino también que pasemos bien los ocios[5]. Este ocio es el fundamento de todo. Es preferible al trabajo y constituye su fin τέλος. Esta inversión de la relación habitual en nosotros hay que tratar de comprenderla a la luz de la liberación de trabajo asalariado, propia del heleno libre que le ponía en situación de perseguir su ideal de vida τέλος –mediante una ocupación noble y educadora. La cuestión, por lo tanto, es la de cómo emplear el tiempo libre, σχολή. No jugando, porque, en ese caso, el juego sería para nosotros el objeto de la vida. Esto es imposible porque παιδιά para Aristóteles significa, simplemente, juego de niños, diversión. Los juegos sirven para recreo del trabajo, como una especie de medicina, porque relajan el alma y le dan reposo. Pero la ociosidad parece que alberga placer, dicha y alegría de la vida. Esta dicha, es decir, este ya no tender hacia algo que no se tiene, es τέλος fin de la vida. Pero este goce no todos los hombres lo buscan en las mismas cosas. Y aquel goce es el mejor cuando el hombre que lo disfruta es el mejor y su empeño el más noble. Es claro, por lo tanto, que, para llenar el tiempo libre[6], hay que aprender algo y formarse, pero no con cosas que se aprenden por necesidad del trabajo, sino por ellas mismas. Por esta razón los antepasados han contado a la música en la παιδεία –educación, formación, cultura– como algo que no es necesario ni siquiera útil, como lo son, por ejemplo, el leer y el escribir, sino que sirve tan sólo para llenar dignamente los ocios.

En estas palabras, las líneas de demarcación entre el juego y lo serio y los criterios para su valoración se encuentran, si las medimos con nuestros patrones, muy desplazadas. Imperceptiblemente la palabra διαγωγή cobra aquí la significación de ocupación y gozo intelectual y estético, como corresponde al hombre libre. Los niños, se dice[7], no son todavía capaces de διαγωγή, porque ello es un fin último, una perfección, y para los que están todavía en desarrollo lo perfecto es inaccesible. El goce de la música se aproxima a esta meta final del obrar, τέλος[8], porque no es buscada en razón de un bien futuro, sino por ella misma.

Este pensamiento coloca a la música en una esfera situada entre el juego noble y el goce artístico independiente. Pero semejante concepción se cruza, en los griegos, con otra convicción que atribuye a la música una muy determinada función técnica, psicológica y moral. La música pasa por ser un arte mimético y el efecto de esta imitación consiste en despertar sentimientos éticos de valor positivo o negativo[9]. Cada canto, melodía o danza representa algo, copia algo y, según que lo representado sea bueno o malo, bello u odioso, así la música será buena o mala. En esto reside su valor ético y pedagógico superior. El oír la imitación despierta los sentimientos imitados[10]. Las melodías olímpicas provocan entusiasmo, otros ritmos y maneras nos contagian de cólera o de dulzura, de valor y sensatez. Al sentido del tacto y al del gusto no se les enlaza ningún efecto ético, y al sentido de la vista en pequeño grado, mientras que en la melodía misma encontramos la expresión de un *ethos*. Más todavía en el tono y su fuerte contenido ético y en el ritmo. Los griegos atribuyen, como es sabido, un determinado efecto a cada tono: uno entristece, otro sosiega, etc., y lo mismo a cada instrumento: la flauta excita, etcétera. Con el concepto de imitación delimita también Platón la actitud del artista[11]. El imitador, μιμητής, dice, tanto el artista creador como el ejecutante, no sabe si aquello que imita es bueno o malo. La imitación μίμησις, constituye, en él, un juego y no un trabajo serio[12]. Lo mismo ocurre con los poetas trágicos. Todos son imitadores, μιμητικοί. No vamos a ocuparnos de la tendencia que representa ésta, al parecer, baja estimación de la actividad artística. De todos modos, no es muy clara. Lo que nos importa es que Platón ha concebido aquí esta actividad como un juego.

Esta incursión acerca del valor que los griegos atribuían a la música puede hacernos ver claro cómo el pensamiento, al tratar de determinar la naturaleza y la función de la música, roza continuamente el campo del puro concepto de juego. El

género esencial de toda actividad musical es el juego. Aun en los casos en que no se dice expresamente, se reconoce este hecho primario. Ya sea que la música alegre y divierta a los oyentes, ya sea que exprese una alta belleza o tenga una sagrada finalidad litúrgica, siempre sigue siendo juego. Precisamente en el culto se halla a menudo íntimamente enlazada con esa otra función altamente lúdica que es la danza. La distinción y descripción de la peculiaridad de la música es, en períodos culturales más antiguos, ingenua y deficiente. El encanto que produce la música sagrada se expresa con una comparación con los coros angélicos, con el tema de las esferas celestes, etc. Fuera de su función religiosa, la música se estima, principalmente, como un pasatiempo noble y como una habilidad artística admirable o simplemente como alegre diversión. Sólo muy tarde se llega a su apreciación como vivencia artística personal y emotiva, por lo menos, sólo muy tarde se encuentran las palabras adecuadas. La reconocida función de la música ha sido, desde siempre, la de un noble juego social, en el que muchas veces se considera como lo más importante la proeza sorprendente de una habilidad particular. Durante mucho tiempo los ejecutantes, poco apreciados, se cuentan entre los servidores. Aristóteles califica a los músicos profesionales de gente insignificante. El músico está, generalmente, entre los ambulantes. Todavía en el siglo XVII, y aún más adelante, cada príncipe tenía su música como tenía sus cuadras. La orquesta de palacio conservó durante mucho tiempo el carácter de servicio encomendado a criados. De la *musique du roi Louis XIV* formaba parte un compositor. Los *vingt-quatre violons* del rey eran también actores. El músico Bocan hacía, a la vez, de maestro de baile. Haydn estaba al servicio del príncipe Eszterházy y, todos los días, recibía órdenes de él. Hay que figurarse que, en otros tiempos, el conocimiento del público era muy elevado y fino, pero, por otro lado, su estimación por el rango del arte y de los artistas, muy baja. Las costumbres actuales

de los conciertos, con su silencio sagrado y con la adoración mágica por los directores, son de fecha reciente. En las estampas que representan audiciones musicales del siglo XVIII sorprendemos siempre a los oyentes en elegante conversación. En la vida musical francesa no eran raras, hace cosa de treinta años, las interrupciones de carácter crítico hechas a la orquesta o a los directores. La música fue, principalmente, diversión, y la admiración, por lo menos la expresa, se dirigía, sobre todo, al virtuosismo. No se consideraban como sagradas o inviolables las creaciones de los compositores. Se hacía un uso tan pródigo de las cadencias libres que hubo que poner coto. Federico el Grande prohibió a los cantores que alteraran a su gusto las composiciones.

Desde el concurso entre Apolo y Marsias hasta hoy, en ninguna realización humana la competición ha sido algo tan natural como en la música. Mencionemos algunos ejemplos de tiempos posteriores a los maestros cantores. En 1709 organizó el cardenal Ottoboni un concurso entre Händel y Scarlatti sobre clavicordio y órgano. En el año 1717, Augusto el Fuerte de Sajonia-Polonia quiso organizar un certamen entre Bach y un cierto Marchand, que no quiso tomar parte. En el año 1726 la sociedad de Londres se hallaba muy excitada por un campeonato organizado entre las cantantes italianas Faustina y Cuzzoni: hubo bofetadas y silbidos. En ningún otro terreno se forman con tanta facilidad los partidos. El siglo XVIII está lleno de disputas de partidos musicales: Bononcini contra Händel, la opera bufa contra la ópera seria, Gluck contra Piccinni. Fácilmente estas disputas toman un carácter de riña, como fue el caso entre los wagnerianos y los partidarios de Brahms.

El romanticismo, que en tantos aspectos ha formado nuestra conciencia estética, ha contribuido a que se reconociera en círculos cada vez más amplios el alto contenido artístico y el profundo valor vital de la música. Pero no por esto se ha eliminado ninguna de las viejas funciones de la

música y las cualidades agonales de la vida musical continúan siendo lo que eran[13].

Si con la música nos encontramos, constantemente, dentro de las fronteras del juego, esto mismo ocurre, sólo que en mayor grado, con su hermana melliza la danza. Ya pensemos en las danzas sagradas o mágicas de los pueblos primitivos, en el culto griego, en la danza del rey David ante el Arca o en los bailes de los días de fiesta de cualquier pueblo o de cualquier época, podemos decir, con pleno sentido, que la danza es juego, que es una de las formas más puras y completas de juego. Es cierto que esta cualidad lúdica no se da en el mismo grado en todas las formas de danza. Se percibe, sobre todo, en los bailes en rueda y en los bailes de figuras; pero también se da en el baile individual, es decir, allí donde la danza es representación y espectáculo o exhibición rítmica y movimiento como en el minueto y la cuadrilla. La postergación de los corros, de las ruedas y de las figuras por el baile de parejas, ya sea en las vueltas del vals y de la polca o los pasos modernos ¿habrá que considerarla como un empobrecimiento de la cultura? Habría motivos bastantes para afirmar esto si se contemplara la historia de la danza en todos sus grados de espléndida belleza y estilo hasta la notable resurrección del baile artístico en nuestros días. Lo cierto es que, en sus formas actuales, el baile va perdiendo casi por completo el carácter lúdico que le era inherente.

No es problema la cuestión de si la danza y el juego se hallan en conexión. Es algo tan patente y seguro que podemos excusarnos el trabajo de incorporar minuciosamente el concepto de danza en el de juego. La relación entre danza y juego no consiste en que aquélla tenga algo de éste, sino que forma una parte de él: es una relación de identidad de naturaleza. La danza es, como tal, una forma particular y particularmente completa del juego.

Si de la poesía, la música y la danza pasamos ahora a las artes plásticas, la relación con el juego parece mucho menos

clara. El espíritu griego comprendió muy bien la diferencia fundamental que separa a los dominios de la producción y de la percepción estéticas, pues colocó una serie de conocimientos y habilidades bajo la advocación de las Musas, mientras que desconoció esta dignidad al resto, es decir, a lo que nosotros comprendemos bajo el concepto de artes plásticas. Las artes plásticas, que se consideran como artesanías, no cuentan con ninguna Musa. El único patronato divino que conocieron fue el de Hefaístos o el de Atenea Ergane. Los artistas plásticos no gozaron, ni con mucho, de la atención y consideración que los poetas.

Por lo demás, la diferencia en la estimación dedicada a los artistas, fuera que estuvieran bajo la advocación de las Musas o no, no era muy marcada, como lo demuestra el modesto rango social de los músicos, de que hablamos antes.

La diferencia profunda entre las artes «músicas» y las plásticas se debe, *grosso modo,* a la aparente ausencia de lo lúdico en las artes plásticas por oposición a la destacada cualidad lúdica de las «músicas». No es menester indagar la causa particular de esta oposición. En las artes «músicas» la realización estética consiste en la «ejecución». La obra de arte ha sido concebida antes, ensayada o escrita; pero cobra vida con la ejecución, con la audición, con la *productio* en el sentido literal que la palabra conserva todavía en el idioma inglés. El arte «músico» es acción y se disfruta renovadamente como acción en cada ejecución. El hecho de que entre las nueve Musas encontremos a la astronomía, la épica y la historia, parece banalizar esta afirmación. Pero piénsese que el reparto de papeles entre las Musas procede de tiempo posterior y que, por lo menos, los cantos heroicos y la historia, al amparo de las Musas Clío y Calíope, pertenecieron de seguro, en los orígenes, al oficio del *vates,* que se lucía con sus recitaciones estróficas y melódicas. Además, el hecho de que el goce de la poesía se vaya desplazando de la recitación a la lectura privada, no le despoja, en el fondo, de este carácter

de acción. Ahora bien, esta acción, en la que se vive el arte «músico», se puede denominar, con razón, juego.

Muy distinto es lo que pasa con el arte plástico. Por su vinculación a la materia y a los límites de las posibilidades formales que ella ofrece, no puede «jugarse» tan libremente como la poesía y la música, que se desenvuelven en espacios etéreos. La danza ocupa un lugar fronterizo. Es, a la vez, «música» y «plástica», «música» porque el ritmo y el movimiento constituyen sus elementos principales. Sin embargo, está siempre vinculada a la materia. La danza es ejecutada por el cuerpo humano con su limitada posibilidad de posturas y movimientos, y su belleza es la del cuerpo en movimiento. La danza es plástica como la escultura, pero sólo por un momento. Vive principalmente de repetición, como la música que la acompaña y domina.

También el efecto de las artes plásticas es muy diferente al de las artes «músicas». El arquitecto, el escultor, el pintor o dibujante, el alfarero y, en general, el artista decorador, decanta su impulso estético en la materia con un trabajo aplicado y lento. Su creación dura y es permanentemente visible. El efecto de su arte no depende, como el de la música, de una ejecución especial por otros o por el artista mismo. Una vez acabada la obra de arte, inmóvil y muda, ejerce su acción mientras haya hombres que dirijan su mirada sobre ella. A consecuencia de esta ausencia de una ejecución en espectáculo, en que la obra de arte se hace viva y es disfrutada, parece que no hay lugar alguno para el factor lúdico en el dominio de las artes plásticas. Por mucho que el artista se halle poseído de su afán creador, trabaja como un artesano, con seriedad y tensión, en continua prueba y corrección. Su entusiasmo, libre y desembarazado en la concepción, tiene que someterse, en la ejecución, a la habilidad de la mano formadora. Y si, por un lado, no encontramos el elemento lúdico en la realización de la obra de arte, tampoco aparece en su contemplación y goce. No existe ninguna acción visible.

Si en las artes plásticas su carácter de trabajo creador, de laboriosa artesanía, de oficio, se contrapone al factor lúdico, este fenómeno se refuerza todavía por el hecho de que la naturaleza de la obra de arte está determinada, en una gran parte, por su finalidad práctica y no por un motivo estético. La tarea del hombre que tiene que realizar algo es seria y llena de responsabilidades, de suerte que le es ajeno todo lo lúdico. Tiene que construir una casa que sea apropiada y digna para el culto, para reuniones o para vivir, tiene que confeccionar un objeto, un vestido o una imagen que, como símbolo o imitación, ha de corresponder a la idea que trata de representar.

La producción de las artes plásticas transcurre, por lo tanto, fuera de la esfera del juego y su colaboración sólo secundariamente es acogida en las formas del rito, de la fiesta, de la diversión y de los acontecimientos sociales. Descubrimientos de estatuas, primeras piedras, exposiciones, no constituyen parte del proceso artístico y son, por lo general, manifestaciones de la vida moderna. La obra de arte lírica vive y prospera en una atmósfera de alegría colectiva, y la plástica no.

A pesar de este contraste fundamental, también en las artes plásticas podemos destacar, en diferentes puntos, el factor lúdico. En la cultura arcaica la obra artística ocupa su lugar, sobre todo, en el culto, ya se trate de una construcción o de una imagen, de un vestido o de armas artísticamente labradas. La obra artística participa, casi siempre, en el mundo sagrado y está cargada de sus potencias: fuerza mágica, significación sagrada, identidad representativa con seres cósmicos, valor simbólico; en una palabra, está henchida de carácter sagrado. Ahora bien, como ya hemos dicho, lo sagrado y el juego se hallan tan próximos, que fuera asombroso que el carácter lúdico del culto no irradiara también, en alguna forma, sobre la producción y estimación de las artes plásticas. No sin vacilación me atrevo a presentar a los conocedores de la cultura helénica la cuestión de si la palabra griega ἄγαλμα no expresa una conexión semántica entre culto, arte y juego, si entre otras no tiene también la significación de estatua o imagen de los dioses. Se ha derivado de un tronco verbal en cuya esfera de significaciones constituyen el centro conceptos como júbilo, regocijo, exaltación y, también, fanfarronear, ostentar, celebrar, adornar, brillar, alegrarse. Como significación primordial de *agalma* tenemos adorno, arreo, preciosidad, aquello de lo que se alegra uno. Las estrellas se llaman 'Αγάλματα νυκτός. A través de la significación de ofrenda ha recibido la de imagen de los dioses. Cuando el griego expresa la naturaleza del arte sacro con una palabra procedente de la esfera de exaltación gozosa ¿no nos hallamos cerca de aquel estado de ánimo de la consagración lúdica, que nos pareció tan típico en el culto arcaico? Pero no pretendo sacar consecuencias más concretas de esta observación.

La conexión entre las artes plásticas y el juego ha sido supuesta, hace mucho tiempo, por una teoría que trata de explicar la producción de las formas artísticas por el impulso congénito de los hombres a jugar[14]. Es fácil señalar la presencia de una necesidad casi instintiva, espontánea, de adorno, que, por lo tanto, bien se puede denominar función lúdica. Cualquiera que haya concurrido a una sesión aburrida con un lápiz en la mano sabe de esto. En ese juego despreocupado, apenas consciente, que consiste en trazar líneas y llenar planos, surgen fantásticos motivos ornamentales, a veces enlazados con formas humanas o animales, igualmente caprichosas. Prescindiendo de la cuestión de a qué impulsos subconscientes pretende atribuir la psicología este arte del aburrimiento, sin preocupación alguna podemos denominar juego a esta función, aunque, sin duda, del grado más bajo, a la par del juego de un nene, ya que le falta, por completo, la estructura superior del juego social organizado. Pretender explicar con esta función psíquica el origen de los

motivos ornamentales en el arte –y no digamos de la forma plástica en general– sería excesivo. Del juego sin fin de la mano no surge ningún estilo. Además, la necesidad plástica no se da por satisfecha con el adorno de una superficie. Se manifiesta de tres maneras: mediante ornamentación, mediante construcción y mediante imitación. Para poder derivar el arte, en su totalidad, de un impulso lúdico, habría que incluir la construcción y la reproducción artística. ¿Podemos concebir las pinturas rupestres como un producto de este impulso lúdico? Sería una afirmación demasiado osada. Y, por lo que se refiere a la construcción, tampoco puede servir la hipótesis, pues en aquélla no es el impulso estético lo predominante, como nos lo demuestran las construcciones de las abejas y de los castores. Aunque en este libro pretendamos reconocer una significación primordial al juego como factor cultural, no podemos darnos por satisfechos atribuyendo el origen del arte a un impulso congénito de juego. En ciertos grupos de productos que encontramos en el superabundante tesoro formal de las artes plásticas será difícil, a veces, sustraerse a la idea de un juego de la fantasía, de una creación, en juego, del espíritu y de la mano. La fantasía desorbitada de las máscaras de los pueblos primitivos, la complicación de las figuras en las estatuas totémicas, el intrincado mágico de los motivos decorativos, las deformaciones caricaturescas de hombres y animales, todo sugiere irresistiblemente la idea de juego.

Si en el campo de las artes plásticas el factor juego desempeña un menor papel en el proceso de la creación artística que en las artes «músicas», el cuadro cambia si, abandonado el modo de producción en sí, nos fijamos cómo son acogidas las artes plásticas en el medio social. Resulta que la habilidad plástica, al igual que todas las otras capacidades humanas, es objeto, en alto grado, de competición. El impulso agonal, al que nos hemos encontrado como factor tan eficaz en diversos dominios de la cultura, halla también, en el terreno artístico, amplia satisfacción. Profundamente arraigada en las capas primeras de la cultura encontramos la necesidad de provocar por reto o por apuesta a la realización de una difícil y hasta aparentemente imposible hazaña de habilidad artística. No es otra cosa sino el equivalente de todas esas otras pruebas agonales con que hemos tropezado en el campo del saber, de la poesía o del valor. ¿Podríamos decir, sin más, que lo que el enigma sagrado ha representado para el nacimiento de la filosofía, o la pugna entre poetas y bardos para la poesía, está representado en el desarrollo de las capacidades plásticas por la mejor pieza? En otras palabras, ¿es que el arte plástico se ha desarrollado también merced a la porfía? Pensemos en lo siguiente. Por un lado, no es posible trazar una clara línea de demarcación entre la competición de una proeza y la porfía con una obra a realizar. La prueba de fuerza y de destreza, como el disparo de arco de Ulises a través de las doce hachas, corresponde, por completo, a la esfera del juego. No se trata de ninguna creación artística, pero sí, aun en nuestro lenguaje, exige «cierto arte». En la cultura arcaica, y aun mucho después de ella, la palabra «arte» se extiende a casi todos los dominios de la capacidad humana. Esta conexión general nos permite encontrar un factor lúdico en la obra maestra en sentido estricto, en la obra duradera de la mano del artista. El certamen por quién realizará la más bella obra de arte, que pervive todavía en los *prix de Rome*, no es más que una especialización de la arcaica competición por la que se decide el triunfo y la supremacía mediante una sorprendente capacidad en no importa qué terreno. El arte y la técnica, la habilidad y la aptitud plástica conviven en la cultura arcaica en el impulso de exceder a los demás y de obtener la victoria. En el plano más bajo de concurso de habilidad se hallan los alegres κελεύσματα, órdenes que el symposiarca da a los convidados. En la misma línea tenemos las reuniones estudiantiles a base de libaciones y los juegos de prendas, todos puros juegos. Igualmente la tarea de des-

hacer un nudo o de enlazar varios. En este caso tenemos, tras el juego, toda una serie de costumbres sacrales que dejamos por ahora de lado. Cuando Alejandro Magno hendió el nudo gordiano se condujo como un verdadero aguafiestas.

Pero a todo esto no hemos contestado la cuestión de en qué grado la competición ha colaborado en el desarrollo del arte. Es interesante observar que los ejemplos acerca de pruebas de destreza sorprendente no los encontramos tanto en la historia del arte como en la mitología, en la saga y en la literatura. El espíritu juega tan a gusto con lo exorbitante, lo prodigioso, lo absurdo, que estas cosas se convierten, por último, en realidades. Este juego encontró su terreno propicio en las fantasías acerca de los artistas magos de los tiempos arcaicos. Los grandes creadores de cultura de los primeros tiempos han creado, según la mitología, en competición por salvar su vida, todo lo nuevo en invenciones y obras que luego ha pasado a ser patrimonio de la cultura. La religión védica tiene un nombre propio para el *deus faber: Tvashtar,* es decir, hacedor o acabador. Afiló para Indra el *vajra,* o cuchillo del trueno. Compitió en un concurso de habilidad artística con los tres *Rbhu* o artistas, naturalezas divinas que habían creado el corcel de Indra, el carro de Asvin y la vaca prodigiosa de Brhaspati. Los griegos tenían una leyenda de Polytecnos y su esposa Aedon, que se vanagloriaban de amarse más que Zeus y Hera, por lo que ésta les mandó a Eris, la Porfía, que les hizo competir en toda clase de trabajos artísticos. A este mismo grupo pertenecen los habilidosos gnomos del norte: Wieland el herrero, cuya espada es tan aguda que puede hendir las vedijas transportadas por la corriente; también Dédalo. Dédalo lo puede todo: construye el laberinto, fabrica estatuas que pueden andar. Habiéndosele propuesto la tarea de hacer pasar un hilo por las sinuosidades de una caracola, la resuelve atando el hilo a una hormiga. Tenemos, a la vez, la prueba técnica y el enigma. Pero entre los dos existe la diferencia de que un buen enigma encuentra su solución en una rápida, inesperada y sorprendente conclusión del espíritu, mientras que, para la prueba técnica, muy rara vez tenemos una solución tan convincente como la que acabamos de citar, de suerte que, por lo general, se pierde en el absurdo. La famosa cuerda de arena, el coser trozos de piedra son prodigios de técnica que encontramos en las sagas[15].

El rey héroe de los primeros tiempos chinos tiene que conquistar el reconocimiento de sus pretensiones mediante toda clase de pruebas de habilidad, como ocurre en la porfía en herrería entre Yu y Huang-ti[16]. Todas estas representaciones de pruebas prodigiosas incluyen, si bien se mira, el milagro, el prodigio con el que el santo, en vida o después de su muerte, corrobora la verdad de su llamamiento y de su pretensión a honores más que humanos. No es menester detenerse mucho en las leyendas hagiográficas para comprobar que los relatos de milagros revelan un innegable elemento lúdico.

Si, por una parte, encontramos el motivo de la porfía artística sobre todo en el mito, en la saga y en la leyenda, también es verdad que esta porfía ha colaborado mucho en el desarrollo de la técnica y del arte. Junto a las competiciones artísticas como la de Polytecnos, y Aedon, tenemos otras históricas, como la que tuvo lugar, en Samos, entre Parrasio y un competidor para representar la lucha entre Ayax y Ulises, o la que tuvo lugar en las fiestas píticas entre Panainos y Timágoras de Calcis. Fidias, Policleto y otros concursaron una vez por la mejor estatua de Amazona. No falta tampoco un testimonio epigráfico que nos confirme la realidad histórica de semejantes certámenes.

En el basamento de una estatua de Niké leemos: «Paionios ha hecho esto... que hizo también las Akroterias para el templo y ganó el premio»[17].

Todo lo que es examen y concurso público procede de las formas arcaicas de prueba mediante una habilidad a demos-

trar, sea cualquiera el dominio a que pertenezca. La artesanía medieval está llena de eso como su vida universitaria. No hay mucha diferencia entre que sea uno solo el que tenga que hacer una prueba o muchos los que concurran por un premio. El sistema gremial hunde sus raíces tan profundamente en lo sacral pagano que no es extraño que encontremos en él el elemento agonal en las más diversas formas. La obra maestra, con la que se demuestra el derecho a ser acogido entre los maestros, aunque tardíamente se presente como algo firmemente reglamentado, conoce sus raíces en viejísimas costumbres agonales. El origen de los gremios no se halla en el dominio económico, a no ser en una pequeña parte. Sólo con el surgimiento de las ciudades, a partir del siglo XII, el gremio artesano o mercantil se convierte en cosa principal. Pero también en esta forma conserva, en muchas de sus ceremonias –festines, libaciones, etc.–, infinidad de rasgos lúdicos, que sólo poco a poco los intereses económicos irán desplazando.

Ejemplos de concurso entre arquitectos encontramos en el famoso libro de diseños de Villard de Honnecourt, arquitecto francés del siglo XIII. «Este coro», se dice al pie de uno de los dibujos, «lo han ideado Villard de Honnecourt y Pierre de Corbie en un concurso –*invenerut inter se disputando*». A propósito del proyecto de un *perpetuum mobile* que presenta, dice: *Maint jor se sunt maistre despute de faire torner une ruee par li seule* [18].

Quien desconozca la larga historia de la competición en todo el mundo, pudiera considerar los concursos artísticos tales como existen todavía, como condicionados por meros motivos de utilidad. Se instituye un concurso para una casa ayuntamiento, se celebra un certamen entre los alumnos de una escuela de arte para la obtención de una beca, para así estimular las dotes inventivas o descubrir a los mejor dotados y obtener los mejores resultados. Pero el motivo original de tales concursos no ha sido, nunca, tal propósito práctico.

En el fondo se halla siempre la viejísima función lúdica de la competición. Nadie podría sopesar en qué medida, en determinados casos históricos, se sobrepuso la pasión agonal al sentido utilitario, por ejemplo, cuando la ciudad de Florencia, en 1418, instituyó un concurso para la cúpula de la catedral, que ganó Brunelleschi contra trece rivales. En todo caso, la atrevida idea de la cúpula no estaba dominada por la pura idea de utilidad. Dos siglos antes, la misma Florencia contaba con una colección de torres con las que las nobles familias competían enconadamente entre sí. La historia del arte y de la guerra se inclinan hoy a considerar las torres florentinas como torres de ostentación, más que construcciones con verdaderos propósitos de defensa. La ciudad medieval ofrecía ancho campo para espléndidas ideas lúdicas.

11. Las culturas y las épocas *sub specie ludi*

No nos fue difícil señalar, en el surgimiento de todas las grandes formas de la vida social, la presencia de un factor lúdico de la mayor eficacia y fecundidad. La competición lúdica, como impulso social, más vieja que la cultura misma, llenaba toda la vida y actuó de levadura de las formas de la cultura arcaica. El culto se despliega en juego sacro. La poesía nace jugando y obtiene su mejor alimento, todavía, de las formas lúdicas. La música y la danza fueron puros juegos. La sabiduría encuentra su expresión verbal en competiciones sagradas. El derecho surge de las costumbres de un juego social. Las reglas de la lucha con armas, las convenciones de la vida aristocrática, se levantan sobre formas lúdicas. La conclusión debe ser que la cultura, en sus fases primordiales, «se juega». No surge del juego, como un fruto vivo se desprende del seno materno, sino que se desarrolla *en* el juego y *como* juego.

Si aceptamos esta concepción como verdadera, y apenas si parece objetable, nos queda todavía la cuestión de en qué medida nos será posible comprobar el elemento lúdico en períodos culturales más desarrollados que el arcaico, en el que, principalmente, concentramos nuestra atención. Más

de una vez pudimos reforzar el ejemplo que ilustraba el factor lúdico de la cultura arcaica con un paralelo destacado del siglo XVIII o de nuestro tiempo. Sobre todo, el siglo XVIII se destacó, a nuestros ojos, por su abundancia de elementos lúdicos. Pero esta época es, para nosotros, como quien dice ayer. Ahora bien, ¿habremos perdido toda afinidad espiritual con esta época reciente? El tema de este libro surge de la pregunta acerca del contenido lúdico de nuestra propia época, de la cultura en que vivimos.

No nos proponemos hacer un estudio del elemento lúdico de la cultura a través de todos los siglos, pero antes de ocuparnos de nuestra propia época mencionaremos algunos ejemplos tomados de la historia de épocas que nos son conocidas, no con intención, esta vez, de fijarnos en determinadas funciones culturales, sino, más bien, para señalar el elemento lúdico en la vida de determinados períodos.

La cultura del Imperio Romano merece atención especial, precisamente por su contraste con la cultura helénica. A primera vista, la vieja sociedad romana parece mostrar muchos menos rasgos lúdicos que la griega. La idiosincrasia de la antigua latinidad aparece perfilada por cualidades como parquedad, probidad, pensamiento práctico, económico y jurídico, fantasía escasa y superstición sin estilo. Las formas rústicas ingenuas en que la vieja comunidad romana busca la protección divina tiene el aroma del agro y del hogar. El espíritu de la cultura romana, en la época republicana, vive todavía en la angostura de la asociación de clanes y tribus, que había abandonado hacía poco. La administración pública conserva los caracteres del culto doméstico del «genio». Las representaciones religiosas son muy poco plásticas. La personificación espontánea de cualquier representación que impresione al espíritu, al parecer función de alta abstracción, es, más bien, una actitud primitiva, muy cercana al juego infantil[1]. Figuras como *Abundantia, Concordia, Pietas, Pax, Virtus,* no corresponden a conceptos perfilados de un

pensamiento político desarrollado, sino a los ideales materiales de una comunidad primitiva que quiere asegurarse su salud mediante un trato práctico con las potencias superiores. En este aspecto de seguridad sacra las numerosas fiestas del año cobran una gran importancia. No es ninguna casualidad que, precisamente entre los romanos, estas prácticas culturales hayan conservado el nombre de *ludi,* juegos. Pues esto eran. En el carácter predominantemente sacral de la vieja sociedad romana se incluye su fuerte cualificación lúdica, a pesar de que este factor lúdico se manifieste en mucho menor grado en figuraciones espléndidas, coloreadas y vivas que en el caso de la cultura griega o de la china.

Roma alcanza el imperio del mundo. Asume la herencia del mundo viejo que le había precedido, los legados de Egipto y de Grecia, los de la mitad del viejo Oriente. Su cultura se nutre de los excedentes de muchas culturas extranjeras. Su administración pública y su derecho, sus calzadas y su arte de la guerra habían alcanzado una perfección no conocida por el mundo, y su literatura y su arte se habían injertado con éxito en el tronco griego. Pero, a pesar de todo, las formas fundamentales de esta estructura política conservaron su arcaísmo. Su existencia descansaba todavía sobre el suelo de la vinculación sacra. Cuando, finalmente, un genio del éxito político tuvo todo el poder en sus manos, su persona y la idea de su poderío fueron llevadas, inmediatamente, a la esfera de lo sacro. Se convirtió en Augusto, portador de la naturaleza y de la fuerza divinas, el salvador, el restaurador, el deparador de la salud y de la paz, el dispensador y garantía del bienestar y la abundancia. Todos los deseos angustiosos de la tribu primitiva por asegurarse la vida se proyectaron en el emperador, que figuró ya como epifanía de la divinidad. Se trata de representaciones puramente primitivas con nuevas vestiduras brillantes. La figura del héroe creador de cultura, peculiar a las tribus primitivas, revive en nueva forma en la identificación del príncipe con Hércules o con Apolo.

La sociedad que albergaba y propagaba estas ideas era una sociedad extremadamente desarrollada. Porque las gentes que veneraban al emperador divino eran espíritus que, a través de todos los refinamientos de la ciencia, de la filosofía y del gusto estético de los griegos, habían llegado hasta el escepticismo y la incredulidad. Cuando Virgilio y Horacio ensalzan la nueva era con su refinada poesía, juegan un juego cultural.

Un estado no es nunca una institución puramente utilitaria. Adquiere su forma sobre el plano lúdico de la época como una flor de nieve en el cristal de una ventana, de modo tan imprevisible, tan frágil y tan predeterminado, sin embargo, en su perfil. Realmente, en la concreción de potencia que denominamos estado se ha encarnado un impulso cultural que se debe a la cooperación de fuerzas del origen más diverso. Posteriormente esta criatura, el estado, busca un fundamento de su existencia, ya sea en la magnificencia de un linaje o en la excelencia de un pueblo. En la forma como expresa su principio delata el estado, en formas diferentes, su naturaleza fantástica, hasta los extremos de una conducta absurda y suicida. El Imperio Romano comporta todos los rasgos de esta naturaleza en el fondo irracional que se reviste con pretensiones de derecho sacro. Su estructura social y económica era estéril y deleznable. Todo el sistema de aprovisionamientos, de administración pública y de educación se concentraba en las ciudades, en favor de una pequeña minoría que se erguía sobre los sin derecho y los proletarios. La unidad urbana constituye de tal modo en la Antigüedad el núcleo conceptual de la vida social y cultural, que constantemente se fundaban ciudades y ciudades hasta las orillas del desierto, sin preguntarse si podrían desenvolverse como órganos naturales de una vida sana del pueblo. Si contemplamos los elocuentes restos de esta grandiosa construcción urbana, no podremos evitar la interrogación de si la función de estas ciudades, como centros culturales, ha guardado

nunca proporción con sus excesivas pretensiones. Si juzgamos por las conquistas culturales de la baja latinidad, las ciudades, por muy excelente que fuera su situación y el valor de su arquitectura, no pudieron conservar mucha cosa viva de lo mejor de la cultura antigua. Templos para un culto que se había anquilosado en sus formas tradicionales y se había llenado de superstición; mercados y basílicas para una administración pública y una justicia que, dada la corrompida estructura político-económica de la sociedad, tenían que degenerar gradualmente en la maraña de un sistema de explotación y coacción públicas; circos y teatros dispuestos para juegos sangrientos y bárbaros y para unas representaciones ridículas; baños para un cuidado muelle del cuerpo; todo esto difícilmente compone una cultura real y verdadera. Casi todo sirve a la exhibición ostentosa, al goce de la vida, a las diversiones y a una fama vanidosa. El Imperio Romano era un cuerpo desentrañado. El bienestar de los generosos donantes cuyas inscripciones ostentosas despiertan la impresión de grandeza, tenía bases muy débiles. Al primer choque habría de desmoronarse. La importación de víveres estaba deficientemente asegurada. El estado mismo absorbía los jugos sanos del organismo.

Toda la cultura está recubierta de una falsa brillantez externa. La religión, el arte y la literatura tenían que servir, perpetuamente, para recalcar con énfasis que todo marchaba muy bien en Roma y en sus hijas, que había una abundancia segura y que la fuerza que asegura la victoria estaba fuera de toda duda. Éstas son las palabras que nos hablan los edificios soberbios, los obeliscos y los arcos triunfales, los altares con sus relieves y las pinturas murales de las casas. La representación de lo sagrado y de lo profano se confunde en el arte romano. Con cierta gracia juguetona y sin ningún estilo riguroso, se nos presentan figuras divinas de propia invención, orladas de tranquilizadoras alegorías, con prosaicos atributos cotidianos de lujo y abundancia, que es dispensado por genios amistosos. En todo ello se alberga cierto grado de broma, el juego al escondite de los idilios en que se complace una cultura en decadencia. Su elemento lúdico se destaca en primer plano, pero no conserva ya ninguna función orgánica en el desarrollo y en la vida de la sociedad.

También la política del emperador se inspira en la necesidad de proclamar constantemente la salud pública en las viejas formas sacrales de juego. Sólo en parte los propósitos razonables –¿y dónde ocurre otra cosa?– determinan la política del imperio. De seguro que las conquistas sirven para asegurar el bienestar, por la incorporación de nuevas regiones para la importación, y para garantizar la seguridad ensanchando las fronteras, conservando así inconmovible la *Pax Augusta*. Pero, con todo, los motivos utilitarios se subordinan a un ideal sacro. El fausto triunfal, los laureles y la gloria militar son fines en sí mismos, una misión sagrada que incumbe al emperador[2]. En el *triumphus* el estado vive su salvación y su recuperación. La primitiva idea agonal se trasluce en una estructura universal como la del Imperio Romano, a través de toda su historia, en la medida en que el factor fundamental de todo el esfuerzo lo constituye el prestigio. Todo pueblo presenta las guerras llevadas a cabo como luchas gloriosas por su existencia. Por lo que respecta a los galos, a los cartagineses y a los bárbaros, los romanos tenían razón, en cierto modo, para tal afirmación; pero también en el comienzo de una lucha por la existencia hallamos no tanto el hambre o el peligro como el deseo de poder y de gloria.

El carácter lúdico se manifiesta, con la mayor fuerza, en el famoso *panem et circenses*. Pan y juegos era lo que el público pedía al estado. Un espíritu contemporáneo propenderá a no descifrar, en ese clamor, más que una exigencia de los sin trabajo por el subsidio y el billete del cine: mantenimiento del pueblo y diversión pública. Pero significaba algo más. La sociedad romana no podía vivir sin juego, que constituía para ella un fundamento de existencia, lo mismo que el pan.

Eran juegos sagrados y el pueblo tenía a ellos un derecho sagrado. En su función originaria, no sólo tenemos la celebración festiva del bienestar conquistado por la comunidad, sino también su aseguramiento e incremento en el porvenir, mediante la acción sacra. El factor lúdico pervivía en su forma arcaica, aunque venía perdiendo efectividad. En la misma Roma la generosidad imperial había degenerado a la categoría de un reparto grandioso hecho entre el empobrecido proletariado urbano. Seguramente que el *sacro* religioso, que los *ludi* nunca perdieron del todo, apenas si la muchedumbre lo sentiría. Pero habla tanto más a favor de la importancia del juego como factor de la cultura romana el hecho de que, a pesar de todo, el anfiteatro ocupara, como nos indican las ruinas, un lugar tan destacado en aquella ciudad. Las corridas de toros, como función fundamental de la cultura española, son una continuación, hasta el día, de los *ludi* romanos, aunque la forma en que aquéllas se celebraban antes estaba más lejos de las luchas de los gladiadores que las corridas de hoy.

Las generosidades con la población urbana no era asunto exclusivo del emperador. En los primeros siglos del Imperio miles de ciudadanos compitieron, hasta en las más apartadas regiones de éste, en fundaciones de mercados, baños y teatros, en el reparto de comidas, en la celebración de juegos, porfías que fueron aumentando en proporción y que han sido registradas para la posteridad en inscripciones famosas. ¿Qué espíritu las impulsaba? ¿Acaso una anticipación de la caridad cristiana? En muy pequeño grado, pues tanto los objetos de la generosidad como las formas en que se manifiesta tienen un sentido completamente distinto. ¿Se trataba, acaso, de *public spirit* en su sentido moderno? Sin duda, el antiguo donante tenía más de *public spirit* que de amor cristiano. Pero ¿no estaríamos más cerca del tono de este testimonio público si habláramos de un espíritu *potlach?* El regalar por el honor y la fama, para exceder al vecino

y vencerlo, que constituye el viejo fondo sacroagonal de la cultura romana, se patentiza en esta costumbre.

El carácter lúdico de la cultura romana se manifiesta claramente, también, en la literatura y en el arte. La literatura romana se caracteriza por los panegíricos enfáticos y por una retórica huera. En las artes plásticas una ornamentación superficial oculta la pesada estructura, se decoran las paredes con retozonas figuras de género o con una elegancia lánguida. Rasgos como éstos imprimen a la última fase de la antigua grandeza romana el sello de una seriedad no completa. La vida se ha convertido en un juego cultural, en el que el factor cultural se afirma como forma, pero del que ha desaparecido lo sacro. Los impulsos espirituales más profundos se sustraen a esta cultura superficial y prenden nuevas raíces en el culto de los misterios. Y tan pronto como el cristianismo desarraiga a la cultura romana de su suelo sacral, ésta se marchita rápidamente.

Una demostración notable de la tenacidad del factor lúdico en la antigüedad romana es que volvemos a encontrar el principio de los *ludi*, en una forma notable, en el hipódromo de Bizancio. Aun después que la pista ha perdido todo contacto con su primitiva base cultural, continúa siendo el centro culminante de la vida social. La pasión popular que se satisfacía antes con las sangrientas luchas humanas y con animales encuentra satisfacción ahora en las carreras. Constituyen ya una fiesta sin carácter sagrado, pero son capaces de atraer a su círculo todo el interés público. El circo se convierte, en sentido literal, en el marco, no sólo del deporte de las carreras, sino de las luchas de los partidos políticos y hasta religiosos. Las sociedades de carreras, que llevan el nombre de los cuatro colores de los cocheros, no sólo se ocupan de las carreras, sino que son, a la vez, organizaciones políticas reconocidas. Los bandos se llaman *demos* y sus dirigentes *demarcas*. Cuando un caudillo militar celebra su victoria el *triumphus* se organiza en el hipódromo; en él se manifiesta

el emperador al pueblo y allí, en ocasiones, se pronuncia justicia. Esta mezcla postrera de diversión festiva y de vida pública no tiene mucho que ver con la unidad arcaica de juego y acción en que surgieron las formas de la cultura. Representa más bien un epílogo, un «post-ludio» *(Nachspiel)* y no un preludio.

Me he ocupado tan extensamente en otro lugar del elemento lúdico de la cultura medieval[3] que bastarán, en esta ocasión, unas cuantas palabras. La vida medieval está impregnada de juego. Unas veces es el juego popular desenfrenado, lleno de elementos paganos que han perdido su significación sacra y se han transmutado en pura broma, otras el juego de caballería pomposo y señorial, juego refinado de cortes de amor o cosa parecida. Pero en la mayoría de los casos las formas lúdicas ya no poseen una función cultural creadora. Porque esta época había heredado del pasado las grandes formas culturales, poesía y rito, doctrina y ciencia, política y guerra. Las formas estaban fijadas. La cultura medieval ya no era arcaica y su tarea consistió, mayormente, en reelaborar el material transmitido cristiano o clásico. Sólo en aquel campo en que no se nutría de las raíces antiguas, del patrimonio intelectual eclesiástico o grecorromano, hubo sitio para la acción creadora del factor lúdico. Este campo se encuentra allí donde la cultura medieval trabaja sobre el pasado, germano-celta o con otras autoctonías más viejas: en el origen de la caballería y, en parte, en las formas feudales en general. En la consagración de caballero, en el enfeudamiento, el torneo, la heráldica, las órdenes de caballería y los votos, cosas todas que mantienen contacto directo con lo arcaico, aunque actúan también influjos de la Antigüedad, encontramos el factor lúdico en su plena fuerza creadora. También en otros dominios, como la administración de justicia con sus significativas figuraciones y sus extrañas formalidades –por ejemplo, los procesos contra anima-

les–, el régimen de los gremios, el mundo universitario, encontramos la intensa acción del ánimo lúdico sobre el espíritu medieval.

Lancemos una rápida mirada a la época del Renacimiento y del humanismo. Si alguna vez una elite consciente de sí misma ha tratado de concebir la vida como un juego de perfección artística, ha sido en el Renacimiento. Recordemos de nuevo que el juego no excluye lo serio. El espíritu del Renacimiento está muy lejos de lo frívolo. Inspirarse en la Antigüedad era un propósito concebido con sacrosanta seriedad. La entrega al ideal de la creación plástica y de la invención intelectual estaba poseída de un hondura y una pureza insuperables. Apenas si podemos imaginarnos figuras más serias que las de Leonardo y Miguel Ángel. Sin embargo, toda la actividad espiritual del Renacimiento es de juego. Ese empeño refinado y, sin embargo, fresco y vigoroso, por la forma noble y bella es cultura «jugada». Toda la magnificencia del Renacimiento es una mascarada alegre y solemne con el aparato de un pasado fantástico e idealizado. Las figuras mitológicas, las alegorías y emblemas, de lejana procedencia y cargadas pesadamente con conocimientos astrológicos e históricos, son figuras de un juego de ajedrez. La fantasía decorativa en la arquitectura y en el dibujo juega con el empleo de motivos clásicos mucho más conscientemente que el iluminador medieval con sus miniaturas de graciosas ocurrencias. El Renacimiento resucita las dos creaciones de mayor carácter lúdico, la poesía pastoril y la caballería, dotándolas de una vida literaria y festival. Quizá nadie ha superado a Ariosto como representante del puro espíritu lúdico. Es, al mismo tiempo, quien mejor que ningún otro nos expresa el tono y la actitud del Renacimiento. Acaso jamás la poesía se ha movido con tanto desembarazo en un absoluto campo de juego. Con su oscilación constante en-

tre lo patético-heroico y lo cómico, moviéndose en una esfera casi de musical armonía, sustraída por completo a la realidad y llena, sin embargo, de las figuras más visibles y, sobre todo, con la alegría infantil de su sonoro lenguaje, Ariosto es, por decirlo así, la demostración viva de la identidad de poesía y juego.

Solemos unir al nombre de humanismo ideas si se quiere menos brillantes, pero más serias que al de Renacimiento. Pero a mayor consideración cabe decir que también a él se aplica lo que dejamos dicho acerca del carácter lúdico del Renacimiento. Todavía más que el Renacimiento se mueve el humanismo en un círculo de iniciados, de gentes que están en el secreto. Los humanistas cultivan un ideal de vida y de educación exactamente formulado. Supieron dar expresión a su fe cristiana con sus figuras paganas y con su lenguaje clásico. De todos modos, su fe cobró de esta suerte un matiz artificioso y el carácter de algo no dicho muy en serio. El lenguaje de los humanistas no parecía resonar con un acento cristiano. Calvino y Lutero no podían soportar el tono en que el humanista Erasmo hablaba de las cosas divinas. De la figura de Erasmo irradia la luz del juego. Y no sólo en su *Elogio de la locura* y en sus *Colloquia*, sino también en los *Adagia*, en sus cartas tan retozonas y hasta en sus obras puramente lógicas.

Si examinamos todo el grupo de poetas renacentistas, principiando con los grandes retóricos como Molinet y Jean Lemaire de Belges, nos sorprenderá su carácter lúdico. Ya sea que examinemos a Rabelais o a los poetas pastoriles Sannazzaro y Guarino, el ciclo de *Amadís de Gaula*, que casi convierte el romanticismo heroico en farsa, la sorprendente mezcla de escabrosidad y platonismo que nos muestra el *Heptamerón* de la reina de Navarra, siempre tropezaremos con un elemento lúdico que, algunas veces, nos parecerá constituir la esencia misma de la obra. Aun la misma escuela de los juristas humanistas comporta este espíritu lúdico en sus esfuerzos para dotar al derecho de estilo y belleza.

Si pasamos a examinar el contenido lúdico del siglo XVII, lo primero que se presenta a la investigación es el concepto del barroco, en el sentido amplio que esta palabra ha ido adquiriendo de modo definitivo en las últimas generaciones, es decir, el barroco como una cualidad estilística general que no sólo se expresa en las formas arquitectónicas y en la escultura, sino también en la pintura, en la poesía y hasta en la filosofía, la política y la teología de la época. De todas maneras existe una gran diferencia entre la representación que evoca esta palabra si nos detenemos en los primeros tiempos de la época, en que predomina el gusto por los colores abigarrados y por las formas opulentas, o si nos fijamos en la dignidad teatral y solemne del período posterior. En conjunto, el concepto barroco suscita siempre la idea de algo conscientemente exagerado, intencionadamente imponente, reconocidamente irreal. Las formas del barroco siguen siendo, en el más pleno sentido de la palabra, formas artísticas. Aun allí donde representan lo sagrado, lo deliberadamente estético se destaca en tal forma que cuesta al hombre moderno estimar el modo como es tratado el tema como traducción inmediata de un sentimiento religioso.

Esta necesidad que siente el barroco por la exageración sólo es comprensible por el contenido lúdico del impulso creador. Para poder apreciar a Rubens, Vondel o Bernini hay que prepararse de antemano a acoger sus formas de expresión, por decirlo así, *cum grano salis*. Acaso esto se aplique a todo arte y a toda poesía. Pero, en ese caso, no hacemos sino demostrar mejor la importancia del factor lúdico de la cultura y nos hallamos de acuerdo con todo lo que venimos diciendo. Pero en el barroco el elemento lúdico habla un lenguaje especialmente claro. No se pregunte en qué medida el

artista mismo ha sentido cómo sería su obra porque, en primer lugar, es imposible tal comprobación y, por otra parte, su sentimiento subjetivo no podría ser el patrón adecuado. La dedicatoria a Luis XIII de Francia con que Hugo Grocio, hombre, como es sabido especialmente serio, dotado de poco humor y animado de un riguroso amor a la verdad, abre su obra *De jure belli* resulta un modelo de la enfática exageración barroca acerca de la justicia famosa del rey con la que desluce todas las grandezas romanas. ¿Hablaba en serio? ¿Mentía, entonces? No hacía sino «jugar», tocar el instrumento de estilo de la época.

Apenas podríamos mencionar otro siglo en que el estilo de la época estuviera tan acuñado. Este moldeamiento general de la vida, del espíritu y de la forma externa según el modelo del barroco se manifiesta de la manera más típica en el vestido. La moda en el boato masculino –pues aquí es donde hay que buscar el estilo– realiza a lo largo del siglo poderosos saltos. Hacia 1665 el alejamiento de lo sencillo, natural y práctico alcanza el punto máximo. Las formas del vestido se exageran en extremo: el jubón alcanza apenas hasta las axilas, la camisa se exhibe en sus tres cuartas partes entre el jubón y las calzas; éstas son extraordinariamente cortas y anchas y apenas si identificables ya en el *Rhingrave*, una especie de faldilla. Sobrecargado de adornos como cintas, lazos, encajes, hasta las piernas, este traje de juego salva su elegancia y dignidad sólo por la capa, el sombrero y la peluca.

En las épocas modernas de la cultura europea apenas si encontramos un elemento en el que se reconozca el impulso lúdico de la cultura tan claramente como en la peluca tal como fue llevada en los siglos XVII y XVIII. Ha sido una idea deficiente considerar como época de las pelucas el siglo XVIII, porque en el siglo XVII la peluca es mucho más característica. Todo período cultural está lleno de contrastes. La época de un Descartes, del movimiento de Port-Royal, de Pascal y Spinoza, de Rembrandt y Milton, de las atrevidas

navegaciones y de la colonización ultramarina, del comercio osado, de la ciencia natural floreciente y de los grandes moralistas, esta época es la que ha introducido la peluca. En la década del veinte se pasa de los cabellos cortos a los largos, y poco después de mediado el siglo, hace su aparición la peluca. Quien quiere pasar por caballero, noble, consejero, soldado, clérigo o comerciante lleva, con vestido de ceremonia, la peluca: hasta los almirantes la llevan con su uniforme de gala. Ya en la década de los sesenta alcanza sus formas más exuberantes con la peluca *allonge*. Se pudiera considerar a ésta como la exageración inaudita y ridícula de un impulso estilístico y estético. Pero con esto no se ha dicho todo, porque la peluca, como manifestación cultural, merece ser tratada con mayor atención. El punto de partida de esta moda duradera fue, naturalmente, que la moda de los cabellos largos exigía de la naturaleza más de lo que la mayoría de los hombres podían dar. La peluca, por lo tanto, ha sido adoptada al principio como sustitutivo de una cabellera abundante y ha sido, por lo tanto, una imitación de la naturaleza. Pero una vez que la peluca se convirtió en moda general, perdió rápidamente toda pretensión de imitación engañosa y se convirtió en elemento estilístico. Ya en el siglo XVII tenemos, casi desde el principio, la peluca estilizada. Significa, en el sentido más literal, un enmarcamiento de la cara, que corresponde al marco de los cuadros y no hay que olvidar que, casi por la misma época, se impuso la costumbre de enmarcar los cuadros en la forma típica que conocemos. La peluca no sirve, por lo tanto, para imitar algo, sino, mas bien, para aislar, ennoblecer y elevar. Con esto, es lo más barroco del barroco. Con la peluca *allonge* las dimensiones se hacen hiperbólicas y, sin embargo, el conjunto conserva una gracia fácil y un aire de majestad, tal como conviene al estilo del joven Luis XIV. De hecho tenemos –y hay que admitirlo a pesar de todas las teorías estéticas– que se ha logrado un resultado de efectiva belleza y la peluca *allonge* es arte aplicado.

Sin embargo, no olvidemos que, para nosotros que observamos el fenómeno a través del arte del retrato, la ilusión es más fuerte que lo que pudo ser para los contemporáneos, que veían la peluca llevada por hombres vivos. El efecto en los cuadros y los grabados es más halagador para nosotros y pronto olvidamos el otro aspecto mezquino de la época, la suciedad general.

Pero lo notable de la moda de la peluca no reside únicamente en que, a pesar de ser tan poco natural, tan molesta y malsana, se haya mantenido a lo largo de siglo y medio y tenga, por lo tanto, entidad de algo más que un capricho de la moda, sino en el hecho de que vaya alejándose cada vez más del aspecto natural de los cabellos y se estilice cada vez más. Esta estilización se opera con tres medios: bucles tiesos, polvos y cintas. Al tornar del siglo la peluca se lleva, por lo general, espolvoreada de blanco. También este efecto es más halagador para nosotros a través de los cuadros. Se nos escapa cuál haya podido ser el motivo psicológico cultural del uso de los polvos. A mediados del siglo tenemos el adorno de la peluca con regulares bucles sobre las orejas, el alto tupé y el lazo que recoge el cabello por detrás. Ya se ha perdido toda imitación de la naturaleza y se ha convertido en un puro ornamento.

Todavía unas palabras. Las mujeres llevan peluca sólo en caso de necesidad, pero el ornato de su belleza sigue, en grandes líneas, la moda varonil de polvos y estilización que alcanza su nivel máximo hacia fines del XVIII. Por otra parte, el dominio de la peluca no era absoluto. Mientras que en el teatro los héroes trágicos de la Antigüedad aparecen con la peluca del tiempo, vemos, desde principios del XVIII, que a menudo la gente joven, especialmente en Inglaterra, lleva sus naturales cabellos largos. Esto significa una tendencia hacia una deliberada *nonchalance,* hacia una naturalidad ingenua que, durante todo el siglo XVIII y ya desde la época de Watteau, se opuso a la rigidez y al preciosismo. Sería interesante perseguir esta tendencia en otros dominios de la cultura, y de seguro encontraríamos muchas conexiones con lo lúdico. Pero en la presente ocasión esta investigación nos llevaría demasiado lejos. Lo que nos importa señalar aquí es que todo el fenómeno de la peluca, como moda duradera, difícilmente se puede explicar de otra manera que entendiéndola como una manifestación patente del factor lúdico en la cultura.

La Revolución Francesa inicia el fin de la peluca, pero no acaba con ella de golpe. Tampoco este momento, en que se refleja un trozo importante de la historia cultural, puede ser aludido aquí más que en rápido recuerdo.

Si reconocemos la existencia de un vivo elemento lúdico en el barroco tanto más podremos decirlo del período que le sigue: el rococó. En este estilo se manifiesta en forma tan exuberante que la definición del rococó apenas puede sustraerse a la calificación con el adjetivo de juego. Desde siempre se ha considerado como el núcleo de este estilo su cualidad lúdica. Pero ¿es que acaso en el concepto mismo de estilo no se esconde el reconocimiento de un cierto elemento lúdico? En el nacimiento de un estilo ¿no habrá siempre un jugar del espíritu y de la fuerza plástica? Un estilo vive con las mismas cosas que un juego, con ritmo, armonía, cambio regular y repetición regular, refrán y cadencia. Los conceptos estilo y moda están más cercanos entre sí de lo que se hallan dispuestos a admitir los estéticos ortodoxos. En la moda el impulso estético de una comunidad se mezcla con pasiones y sentimientos, con el afán de agradar, con la vanidad y el orgullo; en un estilo este impulso estético se halla cristalizado en su forma más pura. Pero rara vez, como no sea en la cultura japonesa, el estilo y la moda y, con ellos, el juego y el arte, se han aproximado tanto como en el rococó. Piénsese en las porcelanas de Dresde o en las églogas pastoriles, que ofrecen formas más finas y delicadas que hasta entonces en la larga historia de lo pastoril, en las decoraciones interiores

o en los cuadros de Watteau y de Lancret, en el ingenuo entusiasmo por lo exótico que juega con atrayentes descripciones de turcos, indios o chinos. En una palabra, en ningún momento nos abandona la impresión de lo lúdico.

Esta cualidad de la cultura del siglo XVIII penetra todavía más hondo. El arte político –política de gabinete y juego político de intrigas y aventuras– jamás fue tan realmente un juego como entonces. Ministros todopoderosos o príncipes en persona, que afortunadamente encuentran una limitación de los efectos de sus acciones miopes en la poca movilidad de sus instrumentos de poder, ponen a prueba mortal la fuerza y el bienestar de sus países, sin muchas preocupaciones de tipo social o económico y desembarazados de entorpecedoras instancias, con una sonrisa agradable y con formas cortesanas, como si estuvieran moviendo sus figuras sobre el tablero de ajedrez. Animados por el impulso mezquino de fatuidad personal o de gloria dinástica, dorado a veces con una idea fantástica de paternidad por la patria, ponen en movimiento sus artificiosas maquinaciones con los recursos de su poder, todavía relativamente grande.

En todos los aspectos de la vida cultural del siglo XVIII encontramos el espíritu ingenuo de competición ambiciosa, de formación de clubes y de clandestinidad que se manifiesta en las asociaciones literarias y en las sociedades emblemáticas, con el afán coleccionista por cosas raras y por los seres naturales, en la afición a las sociedades secretas, en el gusto por los salones y conventículos, todo lo cual descansa en una actitud lúdica. Con esto no queremos decir que tales afanes no tuvieran valor; por el contrario, el ímpetu del juego y la entrega no paliada por ninguna duda, los hicieron en gran manera fecundos para la cultura. El sentido literario y científico por la controversia, que divierte y apasiona a la elite internacional que participa en ella, es también, por naturaleza, lúdico. El complaciente público para el que Fontenelle escribió sus *Entretiens sur la Pluralité des Mondes* se divide en

fracciones y partidos sobre todas las cuestiones del día. Todo el aparato de la literatura se compone de puras figuras lúdicas: pálidas abstracciones alegóricas, frases morales vacías. La obra maestra del espíritu poético juguetón, el *Rape of the Lock* de Pope, tenía que nacer en esa época.

Poco a poco nuestra época se ha podido dar cuenta del alto contenido del arte del siglo XVIII. El siglo XIX había perdido la sensibilidad para las cualidades lúdicas del que le precedió, y no había notado la seriedad que en ellas iba escondida. No vio en los retorcimientos y exuberancias de la ornamentación rococó, que disimulan, como los adornos musicales, la línea melódica, más que debilidad y ausencia de naturalidad. No comprendió que el siglo XVIII buscó conscientemente, en este juego, el camino para volver a la naturaleza, pero en una forma llena de estilo. No vio tampoco que, en sus obras arquitectónicas maestras, que el siglo produjo en abundancia, el ornamento no perjudica las rigurosas formas constructivas, de suerte que conservan toda la noble dignidad de la proporción armónica. Pocas épocas artísticas han sabido obtener un equilibrio tan puro entre lo serio y lo lúdico como la del rococó. Y en pocos períodos la expresión plástica y la musical han armonizado en tan alto grado como en el siglo XVIII.

No es preciso insistir sobre la esencial calidad lúdica de la música. La música constituye la manifestación más pura y más alta de la *facultas ludendi* del hombre. No me parece exagerado pretender explicar la significación incomparable del siglo XVIII como período musical en gran parte por ese equilibrio entre el contenido lúdico y el contenido estético de la música de la época.

La música, como fenómeno puramente acústico, se había enriquecido, fortalecido y refinado de diversos modos en esta época, pues se mejoraron los instrumentos, se inventaron otros y en las ejecuciones musicales se hicieron valer más que antes las voces femeninas. A medida que la música

instrumental prevalecía sobre la música vocal, se fue aflojando la vinculación de la música a la palabra y fortaleciéndose su posición como arte independiente. También como factor estético creció su importancia en más de una manera. Con la secularización creciente de la vida social aumentó su importancia como elemento cultural. El ejercicio de la música por la música comenzó a tener un papel cada vez mayor. No vamos a discutir si dos hechos que representan una diferencia esencial con respecto a nuestros días, tuvieron un efecto ventajoso o desventajoso. Por una parte, la producción de obras musicales quedó limitada en su mayoría a ocasiones determinadas, quedando vinculada, por lo tanto, a la liturgia o a la fiesta mundana –piénsese en las obras de Bach– y, por otra, el arte musical no gozó, ni con mucho, de la publicidad que conoció en tiempos posteriores.

Si enfrentamos el puro contenido estético de la música a su contenido lúdico, entonces esta diferencia se expresa aproximadamente así: las formas musicales son, en sí, formas lúdicas. La música descansa en la aceptación voluntaria y en la aplicación rigurosa de un sistema de reglas convencionales, que determinan el tono, el compás, la melodía y la armonía. Esto vale todavía hoy, cuando tanto se descuidan las reglas admitidas hasta ahora. Estos sistemas de valores musicales son diferentes, como es sabido, según la época y el país. No existe ninguna finalidad acústica o formal unitaria que agrupe a la música de Occidente con la de Oriente, o a la de la Edad Media con la actual. Cada cultura posee su propia convención musical y, casi siempre, el oído no soporta más que aquellas formas acústicas a que está acostumbrado. En esta multiformidad de la música tenemos, de nuevo, una prueba de que, en esencia, se trata de un juego, es decir, de una convención sobre reglas válidas únicamente dentro de unos límites bien marcados, pero de absoluta obligatoriedad; sin fin utilitario alguno, pero con un efecto de bienestar, de abandono, de alegría y de elevación. La necesidad imprescindible de una disciplina rigurosa, la determinación exacta de un canon de lo permitido, la pretensión de cada música a una validez exclusiva como norma de belleza, todo esto constituye otros tantos rasgos típicos de la música lúdica. Por esto mismo se halla más estrechamente vinculada a sus prescripciones que las artes plásticas. Una violación de las reglas de juego estropea el juego.

En las épocas arcaicas los hombres tienen conciencia de la música como potencia sacra, como existencia emotiva, como juego. Sólo mucho más tarde se presenta una cuarta forma de valoración consciente: como plenitud de vida llena de sentido, como expresión de un sentimiento vital, en una palabra, como arte en el sentido moderno del vocablo. Si observamos cuán deficientemente, todavía en el siglo XVIII, sumido en la interpretación del sentimiento musical como una imitación directa de sonidos naturales, expresó en palabras esta última estimación, acaso se nos haga claro lo que queríamos dar a entender con la expresión del equilibrio entre el contenido lúdico y el contenido estético de la música en el siglo XVIII. Todavía la música de Bach y de Mozart no gozaba de otra consideración que la de ser el más noble «pasatiempo» –*diagoge* en el sentido aristotélico del concepto– y la más artística de todas las realizaciones, y fue esta inocencia celestial lo que levantó esa música a una perfección inigualada.

Parecería a primera vista que esta cualidad lúdica, que estamos predispuestos a reconocer al período rococó, se habría de negar a las épocas posteriores. Pero no existe razón para ello. De pronto, la seriedad sombría, la melancolía y las lágrimas de la época del neoclasicismo y del romanticismo que se inicia, imprimen de tal forma su sello que apenas si queda lugar donde podamos sorprender un elemento lúdico. Pero viendo las cosas más de cerca, resulta que la verdad es lo contrario. Si alguna vez un estilo y un espíritu de época han nacido en el juego, han sido el estilo y el espíritu de la cultura europea después de mediado el siglo XVIII. Esto se

aplica de igual modo al neoclasicismo y a la inspiración del mundo romántico. El espíritu europeo, en su tornar repetido a la cultura clásica de la Antigüedad, ha buscado y encontrado siempre aquello que cuadraba a la naturaleza de su época. Pompeya surgió oportunamente de sus cenizas, en un período propenso a la gracia insípida y fría, para fecundarlo con los nuevos motivos de una Antigüedad simpática. El clasicismo de un Adams, de un Wedgwood y de un Flaxmann ha nacido del espíritu lúdico del siglo XVIII.

El romanticismo ofrece tantos aspectos como formas de expresión ha tenido. Si se lo considera en sus orígenes en el siglo XVIII y, especialmente, en su forma historizante habrá que considerarlo como una necesidad de trasplantar la vida estética y emotiva a una esfera ideal del pasado en que las formas no poseen un perfil demasiado agudo y se cargan con lo misterioso y lo espantoso. Ya por esta demarcación de un espacio ideal se nos revela en un sentido lúdico. Pero se puede decir más, pues los hechos de la historia literaria nos hacen ver cómo el romanticismo ha nacido en y del juego. En una lectura atenta de las cartas de Horacio Walpole, en las que se desarrolla el proceso germinal ante los ojos del lector, se observa que este hombre tiene una inspiración muy clásica de sus concepciones y convicciones. El romanticismo, que cobra forma en él antes que en ningún otro, es para él pasión de aficionado. Escribe su *Castle of Otranto*, la primera muestra torpe de la novela de espanto con escenario medieval, mitad por capricho, mitad por esplín. Toda la arqueología con que inundó su residencia de Strawbery Hill y que él denominó *gothic*, no significa para él arte ni tampoco reliquias sagradas, sino tan sólo curiosidad. No se entrega a su pasión por el supuesto gótico, pues siempre conserva ella para él cierto tono de *trifling* y bagatela, y la ridiculiza en otros. No hace sino jugar con estados de ánimo.

Pero al mismo tiempo de esta efervescencia por lo gótico se despierta el sentimentalismo. El predominio de este estado de ánimo, que dura más de un cuarto de siglo en un mundo cuyos actos y pensamientos se orientan a cosas bien distintas, se puede comparar perfectamente con el ideal de las cortes de amor de los siglos XII y XIII. Toda una capa superior de la sociedad se complace en un ideal de amor y de vida artificiosa y retorcido. La elite del siglo XVIII tardío es, sin embargo, mucho más numerosa que el mundo aristocrático feudal desde Bertran de Born hasta Dante. Ya dominan en él el elemento burgués y el sentido burgués. Actúan ideales sociales y educativos. Sin embargo, el proceso cultural se parece al que le precedió en quinientos años. Todos los movimientos de ánimo de la vida personal, desde la cuna hasta la sepultura, se disciplinan en una forma artística. Todo gira en torno al amor y el honor, y las demás actividades y situaciones de la vida se inscriben naturalmente en este círculo: educación, relación paterno-filial, sentimientos en la enfermedad y el restablecimiento, en la muerte y el luto. El sentimiento encuentra su campo en la literatura, pero la vida real se adapta, hasta cierto grado, a las exigencias del nuevo estilo de vida.

Éste es el mejor momento de plantear la cuestión ¿hasta dónde llega lo serio? ¿Quién se ha entregado con mayor seriedad a su estilo de época, quién lo ha vivido más a fondo, los humanistas y los hombres del barroco o los románticos y los sentimentales del siglo XVIII? Sin duda alguna, los primeros estaban mucho más convencidos de la indiscutible validez normativa del ideal clásico que lo estuvieron los adoradores del gótico del carácter ejemplar de su enfática visión de un pasado soñado. Cuando Goethe compone su *Danza de la Muerte* seguramente que no lo hace sino por juego. Pero con el sentimentalismo la cosa es diferente que con la afición a las formas medievales. Cuando un consejero holandés del siglo XVII se deja retratar con vestimenta antigua, que ni siquiera es de su propiedad, o se deja alabar en verso como modelo de virtudes cívicas romanas, en ese caso tenemos una mascarada y nada más. El arroparse con los plie-

gues de la Antigüedad fue un juego. No era cuestión de una imitación, en serio, de la vida antigua. Por el contrario, los lectores de *Julie* y del *Werther* sin duda alguna han intentado, efectivamente, vivir hasta cierto punto su ideal según las leyes de la sensibilidad y de la expresión. En otras palabras, que el sentimentalismo era mucho más en serio, mucho más verdadera *imitatio* que la afectación antigua del humanismo y del barroco. Parece prueba bastante que un espíritu tan emancipado como el de Diderot se sintiera conmovido con el sentimentalismo trivial de *La maldición paterna*, de Greuze, y que Napoleón se entusiasmara con el poema de Ossian.

Y, sin embargo, no se nos puede escapar la presencia de un factor lúdico en la sensiblería del siglo XVIII. Esa necesidad de pensar y vivir sentimentalmente no ha podido penetrar muy hondo. A medida que nos acercamos a nuestro propio período cultural se hace más difícil juzgar el contenido de los impulsos culturales. En nuestra duda sobre si es en serio o en broma, se mezcla ahora, en ocasiones, cierto asomo de hipocresía y de afectación. El equilibrio inestable entre lo serio y la broma y la presencia innegable de un elemento de ficción los encontramos en el juego sacro de las culturas arcaicas[4]. Hasta en el mismo concepto de santidad tuvimos que incorporar al factor lúdico. Con tanta más razón tendremos que admitir esta equivocidad en las vivencias culturales de tipo no sacral. Por lo tanto, nada nos impide interpretar, a pesar de todo, una manifestación cultural que comporta una seriedad profunda como juego por naturaleza. Si en algún caso hay motivo para esto, éste es el del Romanticismo en el sentido más amplio de la palabra y para esa sorprendente expansión sentimental que, durante cierto tiempo, le acompañó y le llenó, para la sensiblería.

El siglo XIX parece ofrecer poco espacio para la función lúdica en el proceso cultural. Han ido cobrando predominio

tendencias que parecen excluir esta función. Ya en el siglo XVIII había caído sobre la sociedad la idea prosaica de la utilidad, mortal para la idea del barroco, y el ideal del bienestar burgués. A fines del siglo, la Revolución Industrial, con su creciente eficiencia técnica, fortaleció estas tendencias. El trabajo y la producción se convirtieron en ideales y pronto en ídolos. Europa se viste la ropa de trabajo. El sentido social, el afán de instrucción y la estimación económica fueron las dominantes del proceso cultural. Y a medida que este poderoso desarrollo industrial y técnico avanza de la máquina de vapor a la electricidad, se va afirmando la ilusión de que el progreso de la cultura coincide con semejante desarrollo. Como consecuencia de ello puede surgir, y encontrar acogida, el error de que las fuerzas económicas y los intereses económicos mueven el mundo. La sobrestimación del factor económico en la sociedad y en el espíritu humano fue, en cierto sentido, el fruto natural del racionalismo y del utilitarismo, que mataron el misterio y liberaron a los hombres de la culpa y el pecado. Pero no los liberaron al mismo tiempo de la insensatez y de la miopía, y propendían a santificar el mundo según el modelo de su propia vulgaridad.

Así el siglo XIX, visto en su aspecto menos agradable. Las grandes corrientes de su pensamiento concurren casi todas en contra del factor lúdico en la vida social. Ni el liberalismo ni el socialismo le ofrecen alimento. La ciencia experimental y analítica, la filosofía, el utilitarismo y el reformismo políticos, el manchesterianismo, todas son actividades profundamente serias. Y cuando el entusiasmo romántico se ha agotado en el arte y en la literatura, aparecen, con el realismo y el naturalismo y, sobre todo, con el impresionismo, formas de expresión más ajenas a la idea del juego que cualquier cosa que haya florecido antes en la cultura. Si alguna vez un siglo se ha tomado a sí mismo y a toda la existencia en serio, éste es el siglo XIX.

Apenas si podrá negarse que el tono grave de la cultura aparece como una manifestación típica del siglo XIX. Esta cultura «se juega» en mucha menor medida que en períodos anteriores. Las formas exteriores de la sociedad no representan ya un ideal de vida superior, como era el caso con los gregüescos, las pelucas y los espadines. Ningún síntoma más patente de esta renuncia a lo lúdico que la desaparición del elemento fantástico en la vestimenta varonil. La Revolución trae consigo un cambio en este aspecto que es muy raro observar en la historia de la cultura. Los pantalones largos, que en muchos países eran corrientes como traje de aldeanos, pescadores o marineros -por eso lo encontramos en las figuras de la *Commedia dell'Arte*- se convierten de pronto en la moda varonil, con la cabellera revuelta que expresa el *pathos* de la Revolución[5]. Si la moda fantástica revive todavía en las extravagancias de los *incroyables*, si se manifiesta todavía en el uniforme militar de la época napoleónica (llamativo, romántico, no práctico) se acabó, si embargo, toda manifestación exterior de una distinción representativa, de juego. El traje varonil se hace cada vez más sin color y sin forma y queda sujeto a menos cambios. El hombre distinguido de antes, que lucía su prestigio y su dignidad tan claramente con su vestido de gala, se ha convertido ahora en un hombre serio. Ya con su traje no representa, no «juega» el héroe. Con el sombrero de copa coloca sobre la cabeza el símbolo y la corona de la seriedad de su vida. Sólo en pequeñas variaciones, como pantalones ceñidos, pañuelos, cuellos altos, el factor lúdico se hace valer todavía en la primera mitad del siglo XIX. Los últimos elementos decorativos se pierden también, conservándose tan sólo débiles vestigios en los vestidos de gala. Desaparecen los colores animados y claros, el paño cede ante el tejido de origen escocés, la levita termina su carrera de más de siglo y medio como frac, como vestido de gala y de camarero, y acaba cediendo su sitio a la chaqueta. Los cambios en la moda varonil, si prescindimos del traje

deportivo, son cada vez menores. Con un traje del año 1890 sólo para un ojo ejercitado se produciría efecto cómico.

No hay que menguar la importancia como fenómeno cultural de este nivelamiento y fijación del proceso del traje varonil. Toda la transformación espiritual y social a partir de la Revolución Francesa se expresa en ese hecho.

Se comprende que el vestido de las mujeres, mejor dicho, de las damas -porque se trata de la capa superior que representa la cultura- no participe de esta simplificación y prosaísmo del traje varonil. El factor belleza y la función de la atracción sexual son algo tan primordial en el vestido de la mujer -en los animales ocurre lo contrario- que el problema del desarrollo de éste es muy diferente. Si nada tiene de extraño el hecho de que el traje femenino, desde fines del siglo XVIII, haya ido por otros caminos que el masculino, sí es, por el contrario, sorprendente lo siguiente: a pesar de todas las sátiras, en nombre de la última moda, el vestido de la mujer, desde la primera Edad Media, ha cambiado mucho menos de forma y ha pasado por muchas menos exageraciones que el del hombre. Esto se pone de manifiesto, por ejemplo, si pensamos en la época que va de 1500 a 1700, cambios violentos en la moda masculina y una sensible estabilidad en el vestido de las mujeres. Hasta cierto grado esto es natural: las formas capitales del vestido femenino, la falda hasta los pies y el corpiño, permiten, en virtud de las más fuertes limitaciones impuestas por la decencia y la costumbre, muchas menos variaciones que los elementos del traje masculino. Sólo hacia fines del siglo XVIII comienza a «jugar» el vestido femenino. Mientras que los peinados de alto copete se inspiran todavía en el rococó, en el romanticismo triunfa el *quasinégligé* con la mirada lánguida, los cabellos sueltos y los brazos desnudos (que se han descubierto mucho después que el escote, conocido ya en el siglo XV). A partir de las *merveilleuses* del Directorio el vestido de las damas aventaja al de los hombres en gran medida por lo que se refiere al cam-

bio y a la extravagancia. Los siglos anteriores apenas si conocieron algo parecido a los excesos de las crinolinas alrededor de 1860 y de las *tournures* de 1880. Sólo al girar el siglo comienza el muy significativo movimiento que lleva el vestido de la mujer a una sencillez y naturalidad mayores de las conocidas desde el año 1300.

Resumiendo, podemos decir del siglo XIX que, en casi todas las manifestaciones de la cultura, el factor lúdico ha ido perdiendo mucho terreno. Tanto la organización espiritual como material de la sociedad se oponía a la acción visible de ese factor. La sociedad tenía excesiva conciencia de sus intereses y de sus empeños. Creía no necesitar ya de andaderas. Trabajaba con un plan científico por su bienestar terreno. Los ideales del trabajo, de la educación y de la democracia, apenas si dejaron lugar para el principio eterno del juego.

12. El elemento lúdico en la cultura actual

No queremos perder tiempo con la cuestión de qué es lo que hay que entender por actual. Es claro que la época de la que hablamos es también un pasado histórico, un pasado que se va desmoronando a medida que nos alejamos de él. Manifestaciones que en la conciencia de los jóvenes son «cosas de otro tiempo» para los viejos son «nuestro tiempo», no por cuestión de recuerdo personal, sino porque su cultura participa todavía en ellas. Pero esto no depende sólo de la generación a que se pertenece, sino también de los conocimientos que se poseen. Un hombre colocado en postura histórica acogerá como moderna o actual una mayor posición del pasado que aquel que vive en la estricta miopía del presente. El concepto «cultura actual» se emplea, por lo tanto, con una extensión que penetra profundamente en el siglo XIX.

La cuestión es ésta: ¿en qué medida la cultura que vivimos se desarrolla en forma de juego? ¿En qué medida el espíritu lúdico inspira a los hombres que viven la cultura? El siglo pasado perdió mucho del elemento lúdico que distinguió a siglos anteriores. Ahora bien, ¿se ha compensado esta pérdida o, por el contrario, se ha incrementado?

A primera vista parece que ha tenido lugar una importante compensación en la vida social. El deporte como función social va aumentando su significación y absorbiendo cada vez un campo mayor.

Competiciones de destreza, fuerza y resistencia han desempeñado su papel desde siempre en toda cultura, ya sea en conexión con el culto, ya sea, tan sólo, como juego de muchachos o como diversión en la fiesta. La sociedad feudal de la Edad Media sólo para el torneo tuvo interés especial. Con su fuerte dramatización y su decoración aristocrática estrictamente no se puede denominar deporte al torneo. Cumplía al mismo tiempo con una función teatral. Sólo una pequeña capa superior tomaba parte activa en él. En general, el ideal eclesiástico impedía la estimación del ejercicio corporal y de la alegre demostración de fuerza en una medida que no sirviera a la educación noble, si bien la etnología nos muestra, con numerosos hechos, en qué gran medida jugaba el pueblo en la Edad Media. El ideal pedagógico del humanismo, lo mismo que el riguroso ideal moral de la Reforma y de la Contrarreforma, eran poco propicios para reconocer el juego y el ejercicio corporal como valores culturales. Hasta el siglo XVIII no se nota que hayan ocupado otro lugar en la vida.

Las formas capitales de la porfía deportiva, son, por naturaleza, constantes y antiquísimas. En algunas prevalece la prueba de fuerza y de rapidez. A este grupo pertenecen las carreras a pie, las de patines, las de carros o caballos, el levantamiento de pesas, lanzamiento del disco, etc. Aunque en todos los tiempos se ha tratado de ser el más rápido en correr, en remar, en nadar, en permanecer más tiempo bajo el agua –en el *Beowulf* se retienen de propósito bajo el agua–, estas competiciones sólo en muy bajo grado adoptan el carácter de juegos organizados. No obstante, nadie dudará en considerar estos ejercicios, en virtud de su principio agonal, como juegos. Pero también existen formas que se desarrollan por sí mismas hasta llegar a ser juegos organizados con un sistema de reglas. Así, por ejemplo, los juegos de pelota u otros semejantes.

Lo que importa es el tránsito de la diversión momentánea a un sistema organizado de clubes y campeonatos. En cuadros holandeses del siglo XVII vemos hombres jugando al golf, pero nada sabemos de una organización en clubes o de campeonatos organizados. Se comprende que una organización semejante se produzca con mayor facilidad en aquellos juegos en que se enfrentan dos grupos. También este proceso es tan viejo como el mundo: una aldea compite con otra, una escuela juega contra otra, un barrio contra otro. Sobre todo los juegos de pelota entre equipos entrenados, exigen, precisamente, equipos duraderos, y en este campo es donde aparece la vida deportiva moderna. Que este proceso tuviera su origen en la Inglaterra del siglo XIX se puede explicar en cierto modo, aunque el factor del específico carácter popular inglés, que sin duda tiene su parte, es algo inderivable. Pero de seguro que ha contribuido cierta peculiaridad de la sociedad inglesa. La autonomía local reforzó el espíritu de solidaridad local. La ausencia de la instrucción militar obligatoria favoreció la ocasión y la necesidad de los ejercicios corporales libres. En la misma dirección actuaron las formas escolares y también la organización territorial y el paisaje, que ofrecían en los *commons* los más bellos campos de juego.

El desarrollo del deporte, a partir del último cuarto del siglo XIX, nos indica que el juego se concibe cada vez con mayor seriedad. Las reglas se hacen mas rigurosas y se elaboran más al detalle. Las *performances* son cada vez más altas. Todo el mundo conoce las estampas de la primera mitad del siglo XIX en las que los jugadores de *criquet* llevan sombrero de copa. Ya esto dice bastante.

Con esta creciente sistematización y disciplina del juego se pierde, a la larga, algo de su puro contenido lúdico. Esto se manifiesta en la distinción de los jugadores en profesionales

y aficionados. El grupo interesado en el juego separa a un lado a aquellos para los que el juego ya no es un juego y aquellos otros que, a pesar de su gran capacidad, se encuentran por bajo de los auténticos jugadores. La actitud del jugador profesional no es ya la auténtica actitud lúdica, pues están ausentes en ella lo espontáneo y lo despreocupado. El deporte se va alejando cada vez más en la sociedad moderna de la pura esfera del juego, y se va convirtiendo en un elemento *sui generis:* ya no es juego y, sin embargo, tampoco es algo serio. En la vida social actual el deporte afirma su lugar junto al proceso cultural propiamente dicho, y éste tiene lugar fuera de aquél. En las culturas arcaicas, las competiciones formaban parte de las fiestas sagradas. Eran imprescindibles en calidad de acciones de efectos santos y salvadores. Esta conexión con el culto ha desaparecido por completo en el deporte moderno. El deporte no tiene ningún carácter sacro ni ningún vínculo orgánico con la estructura de la sociedad aun en el caso en que un gobierno obligue a su práctica. Es más bien una manifestación autónoma de instintos agonales que un factor de un sentido social fecundo. La perfección con que la moderna técnica social incrementa el efecto exterior de las demostraciones de masas, no consigue por ello que ni las olimpíadas ni las organizaciones deportivas de las universidades norteamericanas ni los campeonatos internacionales, que gozan de tan buena propaganda, se conviertan en una actividad creadora de cultura. Continúan siendo, por mucha importancia que revista para los participantes y los espectadores, una función estéril en la que se ha extinguido, en gran parte, el viejo factor lúdico.

Esta concepción se opone directamente a la opinión corriente según la cual el deporte representaría en nuestra cultura el elemento lúdico en su grado máximo. Pero en modo alguno se puede decir esto del deporte, que ha consumido, por el contrario, lo mejor de su contenido lúdico. El juego se ha hecho demasiado serio, y el estado de ánimo propio del

juego ha desaparecido más o menos de él. Merece observarse que este desplazamiento hacia el lado de lo serio ha afectado también a los juegos no atléticos, en especial a aquellos juegos en los que el cálculo racional lo es todo, como sucede en el ajedrez y en el juego de naipes.

En los juegos a base de tablero, que han tenido tanta importancia en los pueblos primitivos, hay, desde un principio, aunque se trate de juegos de azar (por ejemplo, el grupo de los juegos de ruleta) un elemento de seriedad. El ánimo alegre apenas encuentra sitio, sobre todo en aquellos juegos donde el azar no desempeña ningún papel, como, por ejemplo, en el juego de damas, en el ajedrez y en el juego del asalto, etc. Sin embargo, estos juegos se encuentran, por completo, dentro de la definición del juego. Sólo recientemente la publicidad, con los campeonatos organizados, el registro de los récords, las informaciones periodísticas de estilo peculiar, ha incorporado todos estos juegos de cálculo al ámbito del deporte, lo mismo los que se ejecutan sobre un tablero que los de cartas.

El juego de naipes se diferencia del que se vale del tablero porque en aquél no está excluido por completo el azar. En la medida en que es un juego de azar se halla en el mismo campo que el juego de dados, muy poco apropiado para la formación de clubes y para campeonatos públicos. Pero los juegos de cartas que exigen entendimiento permiten esta última derivación. El incremento del carácter serio se patentiza en este caso de manera extraordinaria. Desde *l'hombre* y la *quadrille* hasta el bridge, pasando por el *whist,* el juego de cartas sigue un proceso de refinamiento creciente; pero sólo a partir del bridge la moderna técnica social se apodera del juego. Con sus manuales y sistemas, con sus grandes maestros y entrenadores, se ha convertido en la cosa más seria del mundo. En un artículo de periódico se calculaban recientemente los ingresos anuales del matrimonio Culbertson en más de 200.000 dólares. Como manía general, el bridge ab-

sorbe diariamente enormes cantidades de energías espirituales, ya sea para daño o para bien de la sociedad. Difícilmente podríamos hablar en este caso de una noble *diagoge*, en el sentido que Aristóteles da a la palabra: una capacidad totalmente estéril, que aguza las facultades espirituales sólo unilateralmente y no enriquece el alma, que emplea y absorbe una cantidad de inteligencia y de tensión espiritual que podría ser mejor empleada –o que se pudo haber empleado también peor–. El lugar que el bridge ocupa en la vida actual significa, aparentemente, un enorme fortalecimiento del elemento lúdico de nuestra cultura. Pero, en realidad, no es éste el caso. Para jugar de verdad, el hombre, mientras juega, tiene que convertirse en niño. ¿Podría afirmarse esto de la entrega a un juego de agudeza tan extraordinariamente refinado? Si no así entonces este juego carece de la propiedad lúdica más esencial.

El intento de examinar el contenido lúdico de nuestra confusa actualidad nos lleva siempre a conclusiones contradictorias. En el deporte nos encontramos con una actividad que es reconocidamente juego y que, sin embargo, ha sido llevada a un grado tan alto de organización técnica, de equipamiento material y de perfeccionamiento científico, que en su práctica pública colectiva amenaza con perder su auténtico tono lúdico. Frente a esta propensión del juego a derivar en lo serio, tenemos manifestaciones que parecen demostrar lo contrario. Ocupaciones que reconocen como causa un interés material o una necesidad y que, por lo tanto, no muestran al principio la forma lúdica, desarrollan secundariamente un aspecto al que difícilmente se puede desconocer su carácter lúdico. La validez de la acción se limita a una esfera cerrada en sí misma, y las reglas que valen en ella pierden su conexión con el fin propuesto. En el caso del deporte, un juego que se atiesa en lo serio, pero que se sigue sintiendo como juego; en otros casos, una ocupación seria que degenera en juego, pero que sigue considerándose como seria. Ambos fenómenos se mantienen en conexión por el fuerte sentido agonal que, si bien en formas distintas que antes, domina al mundo.

Este incremento del sentido agonal, por el que el mundo va movido en la dirección del juego, ha sido fomentado también por otro factor exterior, en el fondo independiente del espíritu de la cultura: el hecho de que, en todos los campos y por todos los medios la comunicación entre los hombres se haya hecho tan extraordinariamente fácil. La técnica, la publicidad y la propaganda incitan a la competencia y hacen posible su satisfacción. La competencia mercantil no pertenece a los juegos primitivos y sacros. Se inicia cuando el comercio comienza a crear campos de actividad en que uno tiene que tratar de superar a los demás y de sorprenderlos. Pronto se hacen imprescindibles ciertas reglas limitadoras, que constituyen los usos mercantiles. Hasta una época relativamente reciente, la competencia mercantil ofrece en sus formas un carácter primitivo. Sólo con el tráfico moderno, la propaganda comercial y la estadística adquieren un carácter intensivo. No podía evitarse que el concepto de récord, surgido en el deporte, se incorporara también a la mentalidad económica. Lo que hoy llamamos récord significó al principio el registro conmemorativo de una realización notable que el corredor primero en llegar apuntaba en las paredes de la hospedería. La estadística mercantil e industrial condujo naturalmente a introducir este elemento deportivo en la vida económica y técnica. Por todas partes donde una realización industrial ofrece un aspecto deportivo el afán de récords celebra sus triunfos: el tonelaje máximo de un trasatlántico, la cinta azul para la travesía más rápida del océano. Un elemento puramente lúdico ha pospuesto las consideraciones de utilidad, y lo serio se convierte en juego. Una gran empresa inspira conscientemente a su gente el factor lúdico

para aumentar su rendimiento. Y, así, se revierte el proceso, y el juego vuelve a ser serio. El director de un *trust* mundial decía, en ocasión de su promoción honorífica en la Escuela Superior de Estudios Mercantiles de Rotterdam: «Desde que entré en la vida pública se ha ido produciendo una competición entre la dirección técnica y la mercantil. La primera trataba de fabricar tanto que la dirección mercantil no pudiera colocar los productos, mientras que ésta se empeñaba en colocar tanto que la fábrica no pudiera marchar al paso de la venta, y esta pugna se ha mantenido durante todo el tiempo. A veces se adelanta una, a veces la otra; tanto mi hermano como yo nunca hemos considerado nuestro negocio como algo que se nos ha impuesto, sino como un deporte, en el cual queríamos comprometer a nuestros colaboradores y a los jóvenes».

Para incrementar este espíritu de competición la gran empresa organiza sus propios equipos deportivos y llega al punto de colocar a los trabajadores teniendo en cuenta el equipo de fútbol y no sólo su capacidad de trabajo. El proceso se ha revertido otra vez.

La cuestión no es tan sencilla con el elemento lúdico en el arte actual como con el factor agonal en la vida de negocios. Ya dijimos antes que a la esencia de la producción artística y de la ejecución artística no es ajeno en modo alguno un elemento lúdico. Esto se pone especialmente de manifiesto en las artes «músicas», en las que encontramos como fundamental un fuerte contenido lúdico. En las artes plásticas nos pareció que todo lo que es ornamento tiene un sentido lúdico, es decir, que el factor juego opera sobre todo en forma artística donde el espíritu y la mano se mueven con mayor libertad. Además, el factor lúdico se manifestaba aquí, como en otros casos, en la forma de la obra maestra, de la habilidad artística, del concurso o certamen. La cuestión ahora es si este elemento lúdico se ha debilitado o fortalecido desde fines del siglo XVIII.

El proceso cultural que poco a poco fue desprendiendo el arte de su básica función vital de la sociedad y lo fue convirtiendo cada vez más en una ocupación libre e independiente de los individuos, atraviesa siglos. Una etapa en este proceso es cuando la pintura de caballete se adelanta a la pintura al fresco y cuando el grabado prevalece sobre la miniatura. Un desplazamiento parecido de lo social a lo individual tuvo lugar en la arquitectura cuando su ocupación principal en vez de ser la construcción de iglesias y palacios lo fue la de viviendas. El arte se hizo más íntimo, pero también más aislado en la vida; se convirtió en asunto de los particulares. De manera parecida la música de cámara y la canción, creadas para satisfacer necesidades estéticas personales, comenzaron a ganar en importancia y también muchas veces en intensidad de expresión sobre otras formas artísticas de mayor carácter público.

Al mismo tiempo ocurrió otro cambio en la función del arte. Cada vez más se fue reconociendo como un valor cultural completamente independiente y alto. Hasta el siglo XVIII ocupaba un rango más bien modesto en la escala de estos valores. El arte era un ornato distinguido en la vida de los privilegiados. El goce artístico se experimentaba tan bien como ahora, pero, por lo general, se interpretaba como exaltación religiosa o como un género superior de curiosidad que tenía como fin el entrenamiento y el placer. El artista, que no era más que un artesano, seguía siendo un servidor, mientras que la práctica de la ciencia era un privilegio de las gentes libres de cuidados.

El gran cambio provino de la nueva inspiración estética, que comienza después de mediado el XVIII, en una forma romántica y en una forma clásica. La corriente principal es la romántica, que se ve acompañada de la otra. De ambas surgió la exaltación del goce estético, en la escala de los valores vitales, a unas alturas celestiales, pues muy frecuentemente ocupará el lugar de una conciencia religiosa debilitada. La lí-

nea viene desde Winkelmann, pasando por Ruskin. El amor al arte sigue siendo durante mucho tiempo un privilegio de los grupos más cultos. Sólo hacia fines del siglo XIX, y no sin influencia de la reproducción fotográfica, la alta estimación del arte desciende hasta las capas con instrucción elemental. El arte se convierte en una propiedad pública y la afición al arte es de buen tono. La idea del artista como un ser superior tiene aceptación general. El esnobismo se apodera del público. Al mismo tiempo su afán enfermizo de originalidad se convierte en impulso capital de la producción artística. Esta necesidad permanente de lo constantemente nuevo y extraordinario arrastra al arte desde las vertientes del impresionismo a las desviaciones que experimenta en el siglo XX. El arte es más accesible que la ciencia a los factores dañinos del moderno proceso de producción. Mecanización, reclamo, efectismo, pueden contagiar más al arte porque trabaja directamente para el mercado y con medios técnicos.

A todo esto, el elemento lúdico se aleja. El arte, desde el siglo XVIII, en el cual los hombres tuvieron conciencia del arte como factor cultural, ha perdido seguramente más que ha ganado en calidad lúdica.

¿Ha significado esto una elevación? Se siente tentado uno a afirmar que fue una bendición para el arte que no tuviera conciencia completa del sentido que lleva en sí y de la belleza que produce. En su saber seguro acerca de su propia gracia superior perdió algo de su eterno infantilismo.

Desde otro aspecto, podríamos ver cierto fortalecimiento del elemento lúdico en la vida artística en lo siguiente. El artista es estimado por encima de la masa, y él, por su parte, debe considerar cierta adoración como cosa que le corresponde. Para experimentar en su conciencia este su carácter singular necesita de un público de adoradores o de una corporación de espíritus afines, porque la masa le rinde este acatamiento todo lo más en frases. Como en los períodos más antiguos, al arte le es todavía necesario cierto esoterismo. Pero en la base de todo esoterismo existe un convenio: nosotros los iniciados lo entenderemos así y lo admiraremos así. Reclama una comunidad de juego que se atrinchera tras sus misterios. Donde una dirección artística recibe la rotulación de un *ismo* estamos cerca de una comunidad de juego. El moderno aparato de publicidad, con una crítica artística y literaria, con exposiciones y conferencias, propende a aumentar el carácter lúdico de las manifestaciones artísticas.

El intento de determinar el contenido lúdico de la ciencia moderna dará resultados muy diferentes. En este caso tendremos que volver inevitablemente a la pregunta fundamental ¿qué es juego?, mientras que hasta ahora hemos tratado siempre de partir de una categoría «juego» como algo dado y como magnitud generalmente reconocida. Señalábamos al principio como una de las condiciones características esenciales del juego el campo de juego, un círculo limitado en el que transcurre la acción y donde valen las reglas. No es difícil ver también un campo de juego en todo ámbito así delimitado. Fácil también reconocer un carácter lúdico a cada ciencia de su aislamiento dentro de los límites de su método y de su concepto. Pero si nos mantenemos con un concepto del juego claro y valedero para el pensamiento espontáneo, necesitamos algo más que un campo de juego para poder calificar una actividad de juego. El juego se halla vinculado al tiempo, se consume y no tiene un fin fuera de sí. El estado de ánimo que le inspira es el de una alegre exaltación por mantenerse fuera de las exigencias de la vida corriente. Ahora bien, nada de esto se aplica a la ciencia. Busca siempre un contacto con la realidad y una validez para ella. Sus reglas no son, como las del juego, invariables. Constantemente van siendo desmentidas por la experiencia y modificadas por ella. Las reglas de un juego no pueden ser desmentidas. Pueden cambiarse, pero no pueden ser modificadas.

Tenemos, por lo tanto, todas las razones para suspender provisionalmente, como una afirmación demasiado trivial, la conclusión de que la ciencia no es más que un juego. Otra es la cuestión de si una ciencia «puede jugar» dentro del ámbito que le señala su método. Así, por ejemplo, a toda inclinación por el sistema, se vincula casi inseparablemente, un rasgo lúdico. La vieja ciencia, sin fundamento bastante en la experiencia, se complacía en una sistematización aérea de todas las cualidades y conceptos imaginables. La observación y el cálculo funcionaron como frenos en este aspecto, pero no excluyeron el rasgo lúdico del ajetreo científico. Hasta el análisis experimental más fino puede estar trabado en lo lúdico. Las designaciones conceptuales de un método especial, elaborado, pueden ser manejadas fácilmente como figuras de juego. Esto se les ha achacado desde antiguo a los juristas. La filología ha merecido tal reproche mientras continuó con el viejo juego de las etimologías, que ya empiezan con el Viejo Testamento y con los Veda y que en la actualidad practica todo el que no está al tanto de la ciencia del lenguaje. Pero ¿es tan seguro que las escuelas sintácticas más recientes y rigurosas no se hallan también en el camino del juego? ¿No es atraída más de una ciencia al campo del juego mediante la aplicación trivial de la terminología freudiana por gentes autorizadas o por aficionados?

Aparte la posibilidad de que el especialista o el aficionado jueguen con los concursos conceptuales de la especialidad, la ocupación científica es conducida a las vías del juego por el afán de competición. La competición en la ciencia tiene una base económica menos directa que en el arte, pero, por otro lado, le es más propio el carácter de controversia al desarrollo lógico de la cultura que denominamos ciencia que al elemento estético. Ya tratamos sobre los orígenes de la sabiduría y de la ciencia en los períodos arcaicos, y los encontramos en lo agonal. No sin razón se ha dicho que la ciencia es polémica. Sin embargo, no es un signo de buen augurio

que, en una ciencia, prevalezca el afán de adelantarse a otro con un descubrimiento o de inutilizarlo con una demostración. El tan conocido «yo ya lo hice ver el año tantos y cuantos» representa un aspecto poco simpático. El verdadero afán de conocimiento de la verdad por la investigación no estima mucho el triunfo sobre el contrario.

En conclusión, podríamos afirmar que la ciencia moderna, en la medida en que se mantiene en la exigencia rigurosa de exactitud y de amor a la verdad, y mientras manejemos como criterio un concepto de juego no muy alambicado, no parece muy accesible a la calificación lúdica y muestra, seguramente, menos rasgos lúdicos que el período de su origen o de su resurrección, desde el Renacimiento hasta el siglo XVIII.

Si nos dirigimos ahora a determinar el contenido lúdico general de la vida social actual –incluyendo la vida política– podemos admitir, por anticipado, que encontraremos dos clases de tal contenido. Por una parte, se emplean más o menos conscientemente formas lúdicas para encubrir un propósito de la sociedad o de la política. En este caso, no nos encontramos ante el eterno elemento lúdico de la cultura, que hemos tratado de destacar en este libro, sino ante un juego falso. Pero, independientemente de esto, es posible que tropecemos con manifestaciones que, en su consideración superficial, parezcan patentizar algo lúdico y que, en consecuencia, nos despisten. La vida cotidiana de la actual sociedad se ve gobernada, en medida creciente, por una cualidad que tiene algunos rasgos comunes con el sentido lúdico y en la que acaso pretendiéramos descubrir un elemento lúdico extraordinariamente desarrollado de la cultura moderna. Es esa propiedad que podríamos designar como «pueril», es decir, una palabra que señala el carácter inmaduro de una actitud espiritual y expresa algo que está entre el infantilismo y la falta de equilibrio del adolescente.

Cuando hace unos años creí poder abarcar toda una serie de manifestaciones importantes de nuestra vida con el nombre de «puerilidad»[1], tenía en cuenta toda una serie de actividades en que el hombre contemporáneo, sobre todo el miembro de una u otra colectividad organizada, parece comportarse según criterios de mozalbete. Son, en gran parte, costumbres que han sido originadas o fortalecidas por la técnica del actual intercambio espiritual. Así, por ejemplo, esa necesidad fácilmente aplacable, pero nunca ahíta, de diversión trivial, de búsqueda de sensaciones, de gusto por las demostraciones de masa. En un nivel psicológico un poco más profundo, tenemos el espíritu de club con su amor a las insignias, gestos formalizados, consignas y *slogans*, desfiles, etc. Toda una serie de propiedades, todavía más hondas psicológicamente, y que también pueden considerarse bajo la etiqueta de puerilidad, son la ausencia del sentido del humor, la reacción exagerada frente a ciertas palabras cargadas de un efecto simpático o antipático, la aquiescencia fácil, la suposición de malas intenciones o motivos en los demás y la intolerancia frente a otras opiniones, exageración desmedida en la alabanza y en el reproche y facilidad para toda ilusión que halague el amor propio o la conciencia del grupo. Muchos de estos rasgos pueriles se encuentran, en gran medida, en períodos culturales anteriores, pero nunca en las proporciones y con la brutalidad que se manifiestan en nuestra vida. No es éste el lugar para detenernos en la explicación de las causas de este fenómeno cultural. Pero, sin duda alguna, han colaborado la presencia de las masas semicultas en el intercambio espiritual, el embotamiento de los criterios morales y la facilidad de dirección con que la técnica y la organización han regalado a la sociedad. Una actitud espiritual propia de las nuevas generaciones, a las que ha faltado una disciplina mediante la educación, las buenas formas y la tradición, trata de cobrar el predominio en todos los terrenos y lo consigue demasiado bien. Grandes ámbitos

de la formación de la opinión pública están siendo dominados por el temperamento de los adolescentes y la sabiduría de los clubes juveniles. Bastará un ejemplo de puerilidad oficial. El *Pravda* del 9 de enero de 1935 informaba que una autoridad soviética local había rebautizado tres *koljoses* en el distrito de Kursk, cuyos nombres eran Budioni, Krúpskaya y Campo Rojo de Trigo, con los nombres de Perezoso, Saboteador e Inútil, a causa del retraso en la entrega del trigo. Este exceso de celo de la autoridad local provocó una reprimenda del comité central del partido y fue derogada la medida, pero de todos modos, la actitud de espíritu se expresa claramente. La deformación de nombres es fenómeno típico de los períodos de gran tensión política y la encontramos en los días de la Convención[2], lo mismo que en la Rusia de hoy, que cambia el nombre de sus viejas capitales, bautizándolas con los nombres de su santoral. La fama de haber comprendido por primera vez la fuerza social de la organización de los muchachos con su admirable creación de los *boy-scouts*, corresponde a lord Baden-Powell. No se puede hablar en esta ocasión de puerilidad, porque se trata de un propósito pedagógico llevado con profunda visión, con el objeto de someter en forma de juego las inclinaciones y costumbres de los muchachos a una finalidad educativa, transformándolas en útiles valores vitales. El movimiento se designa expresamente a sí mismo juego. Cosa muy distinta es cuando esas mismas costumbres penetran en ocupaciones que quieren pasar por muy serias y se nutren de las bajas pasiones de la lucha social y política. Entonces es cuando se plantea la cuestión que nos interesa: ¿Se puede designar como función lúdica esa puerilidad?

A primera vista parece que la respuesta habría de ser afirmativa, y en este sentido interpreté yo el fenómeno en anteriores estudios míos acerca de la relación entre juego y cultura[3]. Ahora, sin embargo, me parece ver mejor la esencia del concepto juego y me creo autorizado, por esta razón, a

negar a la puerilidad la cualidad de forma lúdica. Un niño que juega no es infantil, pueril. Se hace pueril cuando el juego le aburre o cuando no sabe a qué tiene que jugar. Si la puerilidad general de hoy fuera un juego auténtico, tendríamos que ver a la sociedad caminando hacia las formas arcaicas de cultura, en las que el juego era un factor creador vivo. Muchos propenderán, quizá, a considerar el progresivo «reclutamiento» de la comunidad como una primera etapa en ese camino retrospectivo, pero sin razón. En todas las manifestaciones de un espíritu que renuncia voluntariamente a su mayor edad no vemos más que los signos de una disolución amenazadora. Faltan las características esenciales del juego auténtico, a pesar de que la actitud pueril adopta muchas veces, en lo exterior, la forma del juego. Para conquistar de nuevo la santidad, la dignidad y el estilo, la cultura tiene que andar otros caminos.

Cada vez se nos impone más la conclusión de que el elemento lúdico de la cultura, a partir del siglo XVIII, en el que lo veíamos todavía en toda su flor, va perdiendo importancia en todos aquellos terrenos que le eran propios. La cultura moderna apenas si se juega y, cuando parece que juega, su juego es falso. Entretanto, a medida que nos aproximamos a nuestra propia época, se hace más difícil distinguir en las manifestaciones culturales el juego de lo que no lo es. Sobre todo es éste el caso cuando queremos darnos cuenta del contenido de la política actual como manifestación cultural. No hace mucho, la vida política, regulada en su forma democrática parlamentaria estaba llena de innegables elementos lúdicos. Una de mis discípulas, en un estudio acerca de los discursos parlamentarios en Francia y en Inglaterra[4], ha expuesto hace poco, de una manera muy clara, apoyándose en una observación suelta de una conferencia mía del año 1933[5], cómo los debates de la Cámara desde fines del siglo XVIII convenían esencialmente con las formas de un juego. Siempre se hallan dominados por factores de competición

personal. Es un *match* continuado en el que las primeras figuras tratan de inutilizarse mutuamente sin perjuicio de los intereses del país, al que sirven tanto con la mayor seriedad. El espíritu y las costumbres de la vida parlamentaria inglesa han sido siempre deportivos. Esto mismo puede decirse de aquellos países que han permanecido fieles, en cierto grado, al modelo inglés. Un espíritu de camaradería permite todavía a los adversarios más enconados bromear amistosamente inmediatamente después del debate. Lord Hugh Cecil declaraba humorísticamente, en 1937 ó 1938, que los obispos no eran deseables en la Alta Cámara, y siguió hablando complacidamente sobre ello con el arzobispo de Canterbury. En la esfera de juego del Parlamento tenemos también el fenómeno del *gentlemen agreement,* que a veces es mal comprendido por alguno de los *gentlemen.* No es osado afirmar que este elemento lúdico constituye uno de los aspectos fuertes del parlamentarismo, hoy día tan denigrado, por lo menos en lo que se refiere a Inglaterra. Garantiza una flexibilidad de las relaciones que permite tensiones que, en otro lugar, serían insoportables; lo que mata es la agonía del humor. Apenas necesita decirse que el elemento lúdico de la vida parlamentaria inglesa no sólo se manifiesta en las discusiones y en las formas tradicionales de las sesiones, sino también en la aplicación de todo el aparato electoral.

Todavía con mayor claridad que en el Parlamento inglés se manifiesta el elemento lúdico en las costumbres políticas norteamericanas. Mucho antes de que el sistema de los dos partidos adoptara en los Estados Unidos el carácter de dos equipos, cuya diferencia política apenas si es inteligible para el que no está dentro del juego, la propaganda electoral adquirió ya la forma perfecta de un gran juego nacional. Las elecciones presidenciales del año 1840 crearon el estilo para todas las posteriores. Era entonces candidato el popular general Harrison. Sus partidarios no tenían un programa, pero la casualidad les ofreció un símbolo, la *log cabin,* la

ruda cabaña de pionero, de cuyas filas había salido Harrison, y con este símbolo vencieron. En las elecciones de 1860 inauguraron el sistema de la designación de un candidato por el volumen mayor de votos, es decir, por el grito más fuerte, y en esas elecciones subió Lincoln a la presidencia. El carácter emotivo de la política norteamericana reside en los orígenes de su carácter popular, que jamás ha negado su procedencia de la situación primitiva de un mundo de pioneros. La ciega fidelidad al partido, la organización secreta, el entusiasmo de masas, junto con un afán infantil por los símbolos exteriores, otorga al elemento lúdico de la política norteamericana algo de la ingenuidad y de la espontaneidad que faltan a los más recientes movimientos de masas del Viejo Mundo.

Con menos sencillez se nos presenta el juego en la política de Francia. Sin duda alguna, la actitud de los numerosos partidos, que representaban en gran parte intereses de personas y de grupos, y que con sus cambios de gabinete, contrarios a todos los intereses del estado, ponían constantemente al país en peligrosas crisis políticas, puede ser abarcada bajo el concepto de juego. Sin embargo, esa intención demasiado manifiesta en favor de un grupo o de una persona, que caracteriza a ese sistema político, parece acomodarse muy mal con la naturaleza de un auténtico juego.

Si en la política interior de los estados modernos encontramos bastantes vestigios del factor lúdico, la marcha de las relaciones internacionales no permite, a primera vista, hacerse muchas ilusiones. Sin embargo, el hecho de que la convivencia política de las naciones haya caído en los extremos extraordinarios de violencia y peligro, no es motivo bastante para excluir de antemano el concepto juego. Hemos visto, con abundancia de ejemplos, que el juego puede ser cruel y sangriento y que, a menudo, se juega con trampa. Toda co-

munidad jurídica o estatal lleva, por naturaleza, una serie de características que también distinguen a una comunidad de juego. Mediante el reconocimiento recíproco de principios, que en la práctica actúan como reglas de juego, cualquiera que sea el fundamento metafísico que se les busque, se sostiene un sistema de derecho de gentes. La afirmación expresa del principio *pacta sunt servanda* implica efectivamente el reconocimiento de que la integridad del sistema descansa sobre la voluntad de jugar el mismo juego. En cuanto una de las partes se sustraiga a las reglas del sistema, o bien se derrumba todo el sistema del derecho de gentes, aunque sea por cierto tiempo, o la parte violadora debe ser expulsada de la comunidad, como un aguafiestas. El mantenimiento del derecho de gentes ha dependido en todos los tiempos, en gran medida, de la validez de conceptos tales como honor, decoro y buen tono. No sin razón el código de honor caballeresco ha tenido parte esencial en el desarrollo del derecho de guerra europeo. En el derecho de gentes regía el supuesto tácito de que un estado vencido tenía que comportarse como un *gentleman*, como buen perdedor, aunque raras veces lo hacía. La obligación de declarar oficialmente la guerra pertenecía, aunque muchas veces fue violada, a las buenas formas entre los estados. En una palabra, la concepción de la guerra como un juego noble, con que tropezamos por doquier en el período arcaico, y en lo que descansaba, en gran parte, la absoluta obligatoriedad de las reglas de la guerra, perduraba todavía en la guerra moderna europea en tiempos no muy lejanos.

Una manera corriente de hablar designa la aparición del estado de guerra como «caso serio». Desde el punto de vista militar la expresión es adecuada. Frente a los simulacros de las maniobras y de la preparación para la guerra, la guerra de verdad se presenta como cosa seria frente al juego. Pero otra cosa es que entendamos políticamente el concepto de caso serio. Porque, entonces, querría decir que hasta que tie-

ne lugar la guerra, la política exterior no ha cobrado toda su seriedad, no ha alcanzado su propio fin. De hecho, hay muchos que sostienen esta opinión[6].

Para éstos todas las relaciones diplomáticas entre los estados, mientras se mueven en vías de negociación y de convenio, no son otra cosa que una introducción al estado de guerra o un tránsito entre dos guerras. Es lógico que los partidarios de esta teoría[7], que sólo consideran como política seria la guerra y su preparación, sostengan la opinión de que se le debe negar todo carácter de competición y, por lo tanto, de juego. Es posible, dicen, que en períodos anteriores el factor agonal haya operado intensamente en la guerra, pero la guerra de nuestros días está por encima de los viejos agones. Descansa en el principio de «amigo-enemigo». Todas las relaciones políticas reales entre naciones y estados estarían dominadas por este principio. El otro grupo es amigo o enemigo. Enemigo no quiere decir propiamente *inimicus*, ἐχθρός, es decir el personalmente odiado, ni mucho menos algo malo, sino, sencillamente, *hostis*, πολέμιος, es decir, el extranjero que se cruza en el camino del grupo propio. Ni siquiera como rival o como contrincante se quiere considerar al enemigo. No es sino el contrario, en el sentido más literal de la palabra, es decir, el que contraría porque es un obstáculo en el camino, que hay que echar a un lado. Si algo, alguna vez en la historia, ha correspondido exactamente a esta forzada reducción del concepto de enemistad a una relación casi mecánica, ése sería el caso de la contraposición arcaica entre fratrias, clanes o tribus, en la que el elemento lúdico tenía todavía una gran significación y del que nos ha ido alejando el desarrollo de la cultura. Si en esa cavilación inhumana que es el principio amigo-enemigo existe alguna chispa de verdad, entonces la conclusión será que no es la guerra del caso serio, sino la paz. Porque solamente al superar esa lamentable relación amigo-enemigo puede la humanidad pretender el pleno reconocimiento de su dignidad. La guerra, con todo lo que la provoca y la acompaña, permanece siempre enredada en el demoníaco círculo mágico del juego.

Aquí se nos descubre el nuevo carácter irresoluble del problema juego o seriedad. Poco a poco llegamos a la convicción de que la cultura se funda en el juego noble y que, para poder desarrollar su cualidad máxima de estilo y de dignidad, no puede perder este contenido lúdico. En ninguna parte es tan imprescindible el mantenimiento de las reglas de juego como en las relaciones entre pueblos y estados. Cuando se violan, la sociedad cae en la barbarie y en el caos. Por otra parte, creíamos ver en la guerra el retroceso a la actitud agonal que dio su forma y contenido al juego primitivo por el prestigio.

Pero precisamente la guerra moderna parece haber perdido todo contacto con el juego. Estados muy civilizados se retiran de la comunidad del derecho de gentes y confiesan, sin reparo alguno, que *pacta non sunt servanda*. En la política de nuestros días –que se apoya en la preparación más extremada y, si ello tiene que ser así, en la más extremada disposición para la guerra, aunque se sabe muy bien que una guerra, lejos de llevar a ningún resultado realmente útil o salvador, traerá consigo consecuencias espantosas en proporciones nunca vistas–, apenas sí podemos ver un reflejo de la vieja actitud lúdica. Y sin embargo, en los métodos con que esa política se conduce y se alcanza aquella preparación para la guerra, vive todavía el viejo impulso lúdico que en la cultura arcaica funcionaba como una base de la sociedad. La política tiene todavía mucho de un juego de azar, y la provocación, la amenaza e injuria del adversario, el arriesgarse, aunque se sepa hasta qué punto, se dan en ella en gran medida. Y no bastándole el llevar consigo un elemento de ilusión, de fantasía colectiva, ésta se cultiva cuidadosamente. Aunque en la moderna preparación para la guerra se haya perdido todo lo que unía al juego con la fiesta y con culto, no por eso se ha desprendido de los carriles del juego.

Pero ¿es por ello la guerra todavía un juego? ¿También para los atacados, para aquellos que luchan por su derecho y su libertad? Aquí encuentra la duda de «en juego o en serio» su resolución definitiva. Es el contenido moral el que eleva una acción hacia lo serio. Quien niegue el valor objetivo del derecho y de las normas éticas nunca encontrará las fronteras entre el juego y lo serio. La política arraiga firmemente, con todas sus raíces, en el terreno primitivo de la cultura jugada en competición. Sólo mediante un *ethos* puede libertarse y elevarse de modo que la validez de la relación amigo-enemigo no sirve de patrón ni sean norma suprema las pretensiones del propio pueblo.

Estamos ya cerca del fin: una cultura auténtica no puede subsistir sin cierto contenido lúdico, porque la cultura supone cierta autolimitación y autodominio, cierta capacidad de no ver en las propias tendencias lo más excelso, en una palabra, el reconocer que se halla encerrada dentro de ciertos límites libremente reconocidos. La cultura exige siempre, en cierto sentido, «ser jugada» en un convenio recíproco sobre las reglas. La verdadera cultura exige siempre y en todos los aspectos el *fair play.* El aguafiestas rompe con la cultura. Para que este contenido lúdico sea culturalmente creador tiene que presentarse puro. No consistirá en la ofuscación o negación de las normas prescritas por la razón, la humanidad o la religión; no debe ser la falsa apariencia tras cuya máscara se esconda el propósito de realizar ciertos fines mediante ciertas formas de juego cultivadas expresamente a este propósito. El juego auténtico rechaza toda propaganda. Tiene su fin en sí mismo. Su espíritu y su tono son de alegre entusiasmo y no de excitación histérica. La propaganda actual, que quiere apoderarse de todos los rincones de la vida, trabaja con recursos adecuados para producir histéricas reacciones de masas y, por consiguiente, a pesar de las formas lúdicas que adopta tan a gusto, no puede ser considerada como una manifestación moderna del espíritu de juego, sino como una falsificación.

Al ir desarrollando nuestro tema hemos tratado, en todo lo posible, de mantenernos en un concepto de juego que partiera de los caracteres positivos y fáciles de reconocer del juego. En otras palabras, consideramos el juego en su significación cotidiana y procuramos evitar la fácil generalización que a todo declara juego. Al final, sin embargo, se nos enfrenta esta concepción y nos obliga a tomar posición frente a ella.

«Juego de niños llamaba él a las opiniones humanas», nos dice la tradición de Heráclito[8]. Al comenzar nuestro estudio[9] transcribimos palabras de Platón que son lo bastante importantes para reproducirlas todavía: «No vale la pena tomar con demasiada seriedad los asuntos humanos; sin embargo, es necesario ponerse serio, aunque esto no sea una dicha». Aplíquese esta seriedad a lo que es adecuado. «Hay que proceder seriamente en las cosas serias y no al revés. Dios es, por naturaleza, digno de la más santa seriedad. Pero el hombre ha sido hecho para ser un juguete de Dios y esto es lo mejor en él. Por eso tiene que vivir de esta manera, jugando los más bellos juegos, con un sentido contrario al de ahora.» Si el juego, por consiguiente, es lo más serio, «la vida debe ser vivida, y hay que sacrificar, cantar y danzar jugando ciertos juegos para congraciarse a los dioses... y conseguir la victoria». Así «vivirán según el modo de la naturaleza, porque en casi todos los aspectos son títeres, pero tienen una pequeña participación en la verdad».

El interlocutor contesta: «Amigo, nos haces al género humano enteramente malo». El amigo responde: «Perdóname. Con la mirada en Dios y arrebatado por Él he hablado yo así. Puede ser, pues, si te parece, que nuestra especie no sea mala, sino digna de cierta seriedad»[10].

El espíritu humano puede desprenderse del círculo mágico del juego solamente si dirige la mirada a lo más alto. Con la reflexión lógica sobre las cosas no van muy lejos. Cuando el pensamiento humano contempla todos los tesoros del espíritu y todas las excelsitudes de su poder, encuentra siempre, en el fondo de todo juicio serio, un residuo, problemático. Todo pronunciamiento de un juicio decisivo se reconoce en la propia conciencia como no perfectamente concluyente. En aquel punto en que el juicio empieza a oscilar comienza a rendirse el sentimiento de la absoluta seriedad. En lugar de la vieja sentencia «todo es vanidad» resuena acaso, con un tono positivo, «todo es juego». Parece no tratarse más que de una arbitraria expresión metafórica, de una simple importancia del espíritu y, sin embargo, es la sabiduría a que llegó Platón cuando llamó a los hombres juguetes de los dioses. Con una figura peculiar encontramos la misma idea en el *Libro de los Proverbios*[11]. En él dice la Eterna Sabiduría, que es el origen de la justicia y del poder, que antes de la Creación jugaba en la presencia de Dios para complacerle y en el mundo creado se divierte jugando junto con los hombres.

Quien en la eterna movilidad del concepto juego-seriedad sienta vértigo en su espíritu encontrará el punto de apoyo, que la lógica le niega, en lo ético. El juego en sí, decíamos al principio, se halla fuera de la esfera de las normas éticas. No es en sí ni bueno ni malo. Pero cuando el hombre tiene que tomar una decisión de si un hecho querido por su voluntad le está prescrito con seriedad o le está permitido como juego, entonces su conciencia moral le ofrece la piedra de toque. Cuando en la resolución hablan los sentimientos de verdad y justicia, de compasión y de perdón, la cuestión ya no tiene importancia. Basta una gota de compasión para que nuestro hacer se eleve por encima de las diferenciaciones del espíritu pensante. En toda conciencia moral, que se funda en el reconocimiento de la justicia y de la gracia, se acalla para siempre la cuestión, hasta entonces insoluble, de si es juego o cosa seria.

Notas

Capítulo 1

1. Sobre estas teorías, cf. los estudios de H. ZONDERVAN, *Het Spel bij Dieren, Kinderen en Volwassen Menschen*, Amsterdam, 1928; y de F. J. J. BUYTENDIJK, *Het Spel van Mensch en Dier als openbaring van levensdriften*, Amsterdam, 1932.
2. M. GRANET, *Fêtes et chansons anciennes de la Chine*, París, 1914, págs. 150, 292; *Danses et légendes de la Chine ancienne*, París, 1926, págs. 351 sig. *La civilisation Chinoise, la vie publique et la vie privée* («L'Evolution de l'humanité», n. 25), París, 1929, pág. 231.
3. «As the Greeks would say, rather *methectic* than *mimetic*»: J. E. HARRISON, *Themis. A Study of the Social Origins of Greek Religion*, Cambridge, 1912, pág. 125.
4. R. R. MARETT, *The Threshold of Religion*, Londres, 1912, página 48.
5. BUYTENDIJK, *ob. cit.*, págs. 70-71.
6. LEO FROBENIUS, *Kulturgeschichte Afrikas, Prolegomena zu einer historischen Gestaltlehre*, 1933; *Schicksalskunde im Sinne des Kulturwerdens*, Leipzig, 1932.
7. *Kulturgeschichte*, págs. 23, 122.
8. Pág. 21.
9. Pág. 122. Sobrecogimiento, emoción *(Ergriffenheit)* como factor del juego infantil, pág. 147; cf. la expresión de Buytendijk, tomada de Erwin Strauss, «actitud patética» y «emocionarse», como base del juego infantil, *ob. cit.*, pág. 20.
10. *Schicksalskunde*, pág. 112.

11. *Leges* VII 803 CD.
12. οὔτ' οὖν παιδιά ... οὔν' οὐ παιδεία ... ἀζιόλογος.
13. Cf. *Leges* VII 796 B, en que Platón habla de las danzas sagradas de los curetes como τῶν κουρήτων ἐνόπλια παίγνια. Romano Guardini se refiere acertadamente a la conexión entre misterio sagrado y juego, en el capítulo «Die Liturgie als Spiel», de su libro *Vom Geist der Liturgie* («Ecclesia Orans», edit. por Ildefons Herwegen I, Friburgo en Br. 1922, págs. 56-70). Sin nombrar directamente a Platón, se acerca lo más posible a la frase de éste ya citada. Reconoce en la liturgia más de un rasgo de los que nosotros consideramos como característicos del juego. También la liturgia es, en última instancia, algo «sin finalidad, pero lleno de sentido».
14. «Vom Wessen des Festes, Paideuma», *Mitteilungen zur Kulturkunde I*, cuad. 2 (dic. de 1938), págs. 59-74.
15. *Ob. cit.*, pág. 63.
16. Pág. 65.
17. Pág. 63.
18. Pág. 69, según K. TH. PTEUS, *Die Najarit-Expedition*, I, 1912, págs. 106 ss.
19. Stuttgart, 1933.
20. Pág. 151.
21. Pág. 156.
22. Pág. 158.
23. Pág. 150.
24. F. BOAS, *The Social organization and the secret societies of the Kwakiutl Indians*, Washington, 1897, pág. 435.
25. *Volkskunde von Loango*, Stuttgart, 1907, pág. 345.
26. Págs. 41-44.
27. Pág. 45.
28. *The Argonauts of the Western Pacific*, Londres, 1922, página 339.
29. Pág. 240.
30. JENSEN, *ob. cit.*, pág. 152. Como engaño deliberado, lo considera, a mi entender, la explicación psicoanalítica de las ceremonias de pubertad y circuncisión, que rechaza Jensen, págs. 153, 173-177.
31. Pág. 149 ss.

Capítulo 2

1. Lusus, hijo o compañero de Baco y padre de los lusitanos, es, naturalmente, una invención tardía.

2. Todo lo más se puede suponer cierta conexión con -ινδος y considerar, por lo tanto, la terminación -ινδα como perteneciente a los elementos preindo-germánicos, egeos, del idioma. Como sufijo verbal aparece la terminación en ἀλίνδω y en κυλίνδω, en ambos casos con la significación de «tornarse», junto a ἀλίω y κυλωί. El complejo conceptual «jugar» parece resonar débilmente en este caso.
3. H. BOLKESTEIN, «De cultuurhistoricus en zijn stof», *Handelingen van het Zeventiende Nederlandsche Philologen-congres*, Leyden, 1937, pág. 26.
4. No podemos discutir si existe o no una conexión con *dyu*, el claro cielo.
5. No me ha sido posible comprobar si podemos hablar en este caso de una influencia de la técnica inglesa.
6. Es verdad, sin embargo, que la idea *ruhen* (descansar) llega a resonar posteriormente, ya que *geruhen* (dignarse) primitivamente no tiene nada que ver con *ruhen*, sino con una palabra del bajo alemán, que aparece en el neerlandés medio, como *roecken*, estar preocupado por algo, y de la que deriva también el holandés *roekeloos*, despreocupado, ligero, y también el alemán *ruchlos*, que en primer lugar encierra la significación de descuido criminal, y sólo en segundo término la de propósito criminal. (Cf. en el *Diccionario* de GRIMM la significación de *ruchlos*.)
7. Lo mismo las palabras correspondientes en el catalán, provenzal y retorromano.
8. Recuérdese que Platón sospecha que el juego puede tener su origen en la necesidad de brincar que experimenta toda criatura joven, sea humana o animal; *Leges*, 653 D.
9. El nórdico antiguo *leika* tiene un ámbito de significación extraordinariamente amplio. Se emplea también en el sentido de moverse libremente, tocar, llevar a cabo, tratar a alguien, ocuparse, o en el de pasar el tiempo y ejercitarse en algo.
10. La terminación *-spiel* en *Kirchspiel*, parroquia (en holandés se encuentra, además de en *kerspel*, también en *dingspel*, distrito judicial), se suele derivar de una raíz *spell* contenida en el inglés *to spell* y en el holandés *spellen* (deletrear), en el inglés *gospel* (evangelio), literalmente palabra de Dios, y también en el alemán *Beispiel*, ejemplo, y que no se suele considerar como correspondiente a la raíz *Spiel, spel*.
11. Cf. J. FRANCK, *Etymologisch Woordenboek der Nederlandsche taal*, XII, I (por G. J. BOEKENOOGEN y J. H. VAN LESSEN), La Haya-Leyden, 1931, voz *plegen*.

12. En una canción de la monja de Brabante, Hadewych (siglo XIII), se encuentran los versos siguientes:

> *Der minnen ghebruken, dat es een spel,*
> *Dat niemand wel ghetoenen en mach,*
> *Ende al mocht dies pleget iet toenen wel,*
> *Hine const verstaen, dies noijt en plach.*

Lienderen van Hadewijch, edit. por Johanna SNELLEN, Amsterdam, 1907, pág. 112 (XL. 49 ss.). En este caso podemos sin escrúpulos dar a *plegen* directamente el significado de jugar.

13. A su lado, *pleob*, en viejo frisón *plê*, peligro.
14. Cf. con *pledge*, con estos significados, el anglosajón *beadoweg, baedeweg: poculum certaminis, certamen.*
15. Los *Septuaginta* tienen: ἀναστήτωσαν δὴ τὰ παιδάρια καὶ παιζάτωσαν ἐνώπιον ἡμῶν.
16. Señalemos también, de paso, que las extrañas competiciones entre Thor y Loki en Utgardaloki, en el *Gylfaginning*, v. 95, se llaman *leika.*
17. *Deutsche Mythologie* 4, edit. por v. E. H. MEYER, I. Gotinga, 1875, pág. 32; cf. JAN DE VRIES, *Altgermanische Religionsgech.* I, Berlín, 1934, pág. 256; Robert STUMPFL, *Die Kultspiele der Germanen als Ursprung des mittelalterlichen Dramas*, Bonn, 1936, pág. 122 *ss.*
18. El neogrisón distingue entre *boartsje*, el jugar de los niños, y *spylje*, el tocar instrumentos, habiendo sido el segundo verbo probablemente tomado del holandés.
19. El italiano emplea *sonare*; el español, *tocar.*
20. Cf. en el *Diccionario de* GRIMM las palabras *Süsses Liebesspiel* (A. de Arnim).
21. *Ob. cit.*, pág. 95, cf. *supra*, págs. 32 ss.

Capítulo 3

1. Pág. 23.
2. *Supra*, cap. 2, págs. 50 y 63-64.
3. PAULY-WISSOWA, *Real Encyclopädie der klass. Altertumswissenschaft* XII, 1860.
4. Cf. HARRISON, *Themis*, págs. 221 n. 3; 323, que, a mi entender, da erróneamente la razón a Plutarco, cuando considera que esta forma de lucha se halla en oposición con el agón.
5. Cf. la conexión entre ἀγων y ἀγωνία, que significa primeramente competición, más tarde también lucha mortal, angustia, agonía.

6. No veo una relación directa entre el héroe de la saga, que logra su fin mediante astucia y engaño, y la figura del dios que es, a la vez, bienhechor y engañador de los hombres. Cf. W. B. KRISTENSEN, *De goddelijke bedrieger,* en *Mededeelingen der K. Akad, van Wetenschappen, afd. Letterkunde*, 66 b n. 3, 1928, y J. P. B. JOSELIN DE JONG, «De Orsprong van dern goddelijken bedrieger», *ob. cit.*, 68 b, n. 1, 1927.
7. Antonio van NEULIGHEM, *Openbaringe van 't Italianes boeckhouden*, 1631, págs. 25, 26, 77, 86 s, 91 s.
8. VERACHTER, *Inventaire des Chartres d'Anvers*, n.º 742, página 215; *Coutumes de la ville d'Anvers* II, pág. 400, IV, pág. 8; cf. E. BENSA, *Histoire du contrat d'assurance au moyen âge*, 1897, página 84 s.; en Barcelona, 1435, en Génova, 1467: *decretum ne assecuratio fieri possit super vita principum et locorum mutationes.*
9. R. EHRENBERG, *Das Zeitalter der Fugger*, Jena, 1896 (1912), II, página 19.
10. Cf. *supra*, pág. 56, nota 8.
11. GRANET, *Civilisation*, pág. 241. ORTEGA Y GASSET, en su ensayo «El origen deportivo del Estado», en *El Espectador*, VII, Madrid, 1930, págs. 103-143, ha hecho un breve estudio del mismo tema.
12. GRANET, *Fêtes et Chansons*, pág. 203.
13. *Ibid.*, págs. 11-154.
14. NGUYEN VAN HUYEN, *Les Chants alternés des garçons et des filles en Annam* (Tesis), París, 1933.
15. STEWART CULIN, «Chess and Playing-Cards», *Ann. Repport Smithsonian inst.*, 1896; cf. G. J. HELD, *The Mahabharata, an Ethnological Study*, Diss, Leyden, 1935. También esta obra es muy importante para comprender la conexión entre juego y cultura.
16. HELD, *ob. cit.*, pág. 273.
17. *Mbh.*, XIII, 2368, 2381.
18. J. DE VRIES, *Altgermanische Religionsgeschichte*, II, Berlín, 1937, pág. 154 ss.
19. H. LÜDERS, «Das Würfelspiel im alten Indien», *Abh, k. Gesellsch. d. Wissensch.*, Gotinga, 1907, *Ph. Hist. Kl.*, IX, 2, pág. 9.
20. *Ob. cit.*, pág. 255.
21. Sobre el significado de esta palabra, escogida entre muchos de los idiomas indios para designar el fenómeno de que tratamos, véase G. DAVY, *La foi jurée* (Tesis), París, 1923, y *Des Clans aux Empires* («L'Evolution de l'Humanité», N.º 6), 1923; M. MAUSS, «Essai sur le Don, Forme archaique de l'échange», *L'année sociologique* N. S., I, 1923-4.
22. DAVY, *La foi jurée*, pág. 177.

23. *Danses et légendes*, I, pág. 57; *Civilisation chinoise*, páginas 196, 200.
24. G. W. FREYTAG, *Lexicon Arabico-latinum*, Halle, 1830, véase *aqara: de gloria certavit in incidentis camelorum pedibus*.
25. *Essai sur le Don*, pág. 143.
26. Citado en DAVY, *ob. cit.*, pág. 119 ss.
27. Leyden, 1932.
28. R. MAUNIER, «Les Echanges rituels en Afrique du Nord», *L'Anée Sociologique* N. S., II, 1924-5, pág. 81, *n.* I.
29. *Essai sur le Don*, pág. 102, *n.* I.
30. DAVY, *La foi jurée*, pág. 137.
31. *Ob. cit.*, págs. 252, 255.
32. LIVIO, VII, 2, 13.
33. Cf. *supra*, pág. 67, nota 28.
34. Los objetos empleados en la costumbre *kula* pueden, quizá, compararse con lo que los etnólogos llamaron *Renommiergeld* (dinero de prestigio, de renombre).
35. WERNER JAEGER, *Paideia*, I, págs. 21 ss. de la edición española, revisada por el autor (Fondo de Cultura Económica, México, 1942); cf. W. LIVINGSTONE, *Greek Ideals and Modern Life*, Oxford, 1935, págs. 102 ss.
36. Arist. *Eth. Nic.*, IV, 1123 b 35.
37. *Ob. cit.*, I, 1095 b 26.
38. *Ilíada*, Z, 208.
39. GRANET, *Civilisation*, pág. 317.
40. *Ob. cit.*, pág. 314.
41. MALINOWSKI, *Argonauts*, pág. 168.
42. GRANET, *Civilisation*, pág. 238.
43. GRANET, *Danses et légendes*, I, pág. 321.
44. Debido a una mala interpretación creí, en la primera edición de este libro, poder contar la palabra *jang* entre los términos lúdicos; en todo caso, el fenómeno mismo manifiesta todos los rasgos de un noble juego.
45. Sobre lo que sigue cf. BIRCH FARÉS, *L'Honneur chez les Arabes avant l'Islam, Etude de Sociologie*, París, 1933; *Enzyclopädie des Islam*, Leyden-Leipzig, tomo complementario, 1937, página 161, véase *mufakhara*.
46. G. W. FREYTAG, *Einleitung in das Studium der arabischen Sprache bis Mohammed*, Bonn, 1861, pág. 184.
47. *Kitab al Aghani*, Cairo, 1905-6, IV, 8; VIII, 109 ss.; XV, 52, 57.
48. Cf. JAEGER, *Paideia*, I, págs. 139 ss. de la edición española, a la que haremos todas las referencias que sigan.
49. *Historia Langobardorum (Mon. Germ. Hist. SS. Langobard)*, I, 24.

50. *Edda*, I, *Thule*, I, 1928, n. 29, cf. X, págs. 298, 313.
51. *Ibid.*, I, *Thule*, II, n. 9.
52. *Ibid.*, n. 8.
53. *Altgerman, Relisionsgeschichte*, II, pág. 153. *(Scél mucci Mai Dato)*, «la historia del cerdo de Mac Datho», leyenda irlandesa del ciclo de Ulster (T.).
54. Un ejemplo de *gilp-cwida* del siglo XI ofrecen las *Gesta Herwardi*, ed. DUFFUS HARDY y C. T. MARTIN (en el anexo de GEFFREI GAIMAR, *Lestoire des Engles*), Rolls Series, I, 1888, pág. 345.
55. *Le Pélerinage de Charlemagne* (siglo XI), ed. KOSCHWITZ, París, 1925, v. 471-481.
56. F. MICHELL, *Chroniques anglo-normandes*, I, RUÁN, 1836, pág. 52; cf. también WACE. *Le Roman de Rou*, ed. H. ANDRESEN, Heilbronn, 1877, v. 15038 ss., y WILLIAM OF MALMESBURY, *De Gestis Regum Anglorum*, ed. STUBBS, Londres, 1888, IV, pág. 320.
57. JACQUES BRETEL, *Le Tournoi de Chauveney*, ed. M. DELBOUILLE (Bibl. de la Fac. de F. y L. de la Univ. de Lieja, fasc. 49), Lieja, 1932, v. 540, 1093 a 1158; «Le Dit des Hérauts», *Romania*, XLIII, 1914, pág. 218 ss.
58. A. DE VARILLAS, *Hitoire de Henry III*, París, 1694, I, página 574, repr. en parte en GODEFROY, *Dictionnaire de l'ancienne langue française*, París, 1885, véase *gaber* (pág. 197, 3).
59. *Griechische Kulturgeschichte*, edit. por R. MARX, Leipzig, 1929, III. Hay traducción española, Revista de Occidente.
60. H. SCHÄFER, *Staatsform und Politik*, Leipzig, 1932; V. Ehrenberg, «Ost und West, Studien zur Geschichtlichen Problematik der Antike», *Schriften der Philos. Fak. der deutschen Universität Prag*, XV, 1935.
61. *Gr. Kulturg.*, III, pág. 68.
62. Págs. 90, 93, 94.
63. Cf. *supra*, págs. 166 ss.
64. *Gr. Kulturg.*, III, pág. 68.
65. Págs. 65, 219.
66. Pág. 217.
67. Págs. 69, 218.
68. Págs. 26, 43; EHRENBERG, *ob. cit.*, págs. 66, 67, 70, 71, 72.
69. *Gr. Kulturg.*, III, pág. 69; EHRENBERG, *ob. cit.*, pág. 88.
70. JAEGER, *Paideia*, I, pág. 226.
71. PINDARO, *Olympica*, VIII, 93 (70).
72. *Gr. Kulturg.*, III, pág. 85.
73. Según Chares, cf. PAULY-WISSOWA, *ob. cit.*, *Kalanos*, 1545.
74. *Ob. cit.*, pág. 91.

75. *Ob. cit.*, pág. 80.
76. *Ob. cit.*, pág. 96.

Capítulo 4

1. DAVY, *La foi jurée.*
2. *Ost und West*, pág. 76; cf. pág. 71.
3. *Ilíada* Σ 504.
4. Cf. *supra*, pág. 90; cf. JAEGER, *Paideia*, I, pág. 123: «La *diké* se ha constituido en una plataforma de la vida pública, ante la cual son consideraros como 'iguales' altos y bajos».
5. WELLHAUSEN, *Reste arabischen Heidentums*, seg. edic., Berlín, 1937, pág. 132.
6. *Ilíada*, θ 69, cf. Y 209; T 658; T 223.
7. Σ 497-509.
8. *Paideia*, I, pág. 11.
9. De esta raíz se deriva quizá también el *urim* antes citado.
10. *Themis*, pág. 528.
11. Cf. *supra*, pág. 120.
12. PAULUS DIACONUS, *Hist. Langob.*, I, 20; Fredegarius, *chronicarum liber (Mon. germ. Hist. SS. rer. Merov.*, II, pág. 131), cf. IV, t., 27. Sobre la ordalía por suerte cf. además H. BRUNNER C. VON SCHWEIN, *Deutsche Rechtsgechichte*, II, 2, Leipzig, 1928, páginas 553 sig.
13. V. EHRENBERG, *Die Rechtsidee im Frühen Griechentum*, Leipzig, 1912, pág. 75.
14. DAVY, *La foi jurée*, pág. 176, 226, 239, etc.
15. La misma palabra se conserva en el neerlandés medio *wedden*, 'confiar'.
16. Lo mismo en anglosajón *bryohleáp*, en nórdico antiguo *bruohlaup*, en el viejo alto alemán *brutlouft*.
17. J. E. HARRISON, *Themis*, pág. 232. Un ejemplo se halla en un cuento nubio en FROBENIUS, *Kulturgeschichte Afrikas*, pág. 429.
18. En el *Fjölsvinnsmál* parece haberse desfigurado todavía más el motivo, ya que el adolescente que acomete una peligrosa empresa de conquista de novia plantea las preguntas al gigante que vigila a la doncella.
19. W. BLACKSTONE, *Commentaires on the laws of England*, ed. Kerr III, Londres, 1857, pág. 337 ss. El profesor Van Kan me señala la *actio per sacramentum* del Derecho Romano, que, hacia finales de la época republicana, quedó «limada» hasta convertirse en una apuesta en favor del fisco. Cada una de las dos partes apostaba una determinada suma de dinero a que ganaría el proceso, y el dinero de la parte

condenada iba a parar al fisco. Pero ¿no había sido acaso la apuesta, desde un principio, peculiar a esta forma de proceso?
20. ENNO LITMAN, *Abessinien*, Hamburgo, 1935, pág. 86. Todavía bajo la dominación italiana el proceso judicial constituye una pasión, un deporte y un placer de los indígenas. Según un periódico inglés, un juez rural recibió la visita de un hombre que, el día anterior, había perdido un proceso. El visitante le dijo alegremente: «Usted sabe que tuve un defensor muy malo, pero, sin embargo, quisiera darle las gracias a usted. Tuve mucho por mi dinero».
21. THALBITZER, *The Ammassalik Eskimo, Meddelelser om Gronland* XXXIX, 1914; BIRKET SMITH, *The Caribou Eskimo's*, Copenhague, 1929; KNUD RASMUSSEN, *Fra Gronland til Stille Havet*, I-II, 1925-26, «The Netsilik Eskimo», *Report of the Fifth Thule Expedition*, 1921-24, VIII, I, 2; HERBERT KÖNIG, «Der Rechtsbruch und sein Ausgleich bei den Eskimo», *Anthropos*, XIX-XX, 1924-25.
22. BIRKET SMITH, *ob. cit.*, pág. 264, traza con demasiada seguridad la línea que las separaría de los *judicial proceedings*, cuando afirma que las composiciones de canto de los esquimales caribu no tienen este carácter, ya que sirven tan sólo como *a simple act of vengeance... or for purpose of securing quiet and order.*
23. THALBITZER, *ob. cit.*, pág. 303.
24. STUMPFL, *oc. cit.*, pág. 16.
25. La intención del *nidsong* fue la de deshonrar al adversario denigrándolo.
26. *Paideia*, pág. 141.
27. *Sophistes*, 222 D.
28. CICERÓN, *De oratore*, I, 229 ss. Piénsese en el abogado que en el proceso de Hauptmann golpeó la Biblia y ondeó la bandera norteamericana, o bien en su colega holandés que en un famoso proceso penal rasgó el acta que contenía el informe del psiquiatra. Cf. la descripción de Litmann de una sesión de tribunal abisinio, *ob. cit.*, pág. 86: «con un discurso cuidadosamente estudiado y hábil desarrolla el demandante su acusación. Humor, sátira, refranes acertados y tópicos, alusiones mordaces, cólera violenta, frío desprecio, gestos vivísimos, y a veces gritos estrepitosos han de servir para robustecer la acusación y para aniquilar por completo al acusado.»

Capítulo 5

1. *Supra*, pág. 91.
2. *Supra*, cap. 3, pág. 102; cf. también mi libro *Herbst des Mittelalters*,

4.ª ed., Stuttgart, 1938, pág. 141. Hay traducción española. Revista de Occidente.
3. No resulta muy claro el origen de la palabra holandesa que significa guerra, *oorlog*, pero, en todo caso pertenece a la esfera sacral. El significado de las palabras germánicas antiguas que corresponden a *oorlog* oscila entre lucha, fatalidad, lo que está «reservado» a alguien y un estado en el que se ha roto la vinculación por juramento. Pero no es absolutamente seguro que en estos casos se trate exactamente de la misma palabra.
4. J. WELLHAUSEN, *Mohammed in Medina*, Berlín, 1882, pág. 53.
5. GRANET, *Civilisation*, pág. 313; cf. J. DE VRIES, *Altgerman. Religionsgeschichte*, I, Berlín, 1934, pág. 258.
6. *Gregor, Turon. (SS. rer. Merov. Mon. Germ. Hist.)*, II, 2.
7. FREDEGAR, *ob. cit.*, IV, 27.
8. Cf. *Herbst des Mittelalters*, págs. 134 ss.
9. Además de las indicaciones que allí se ofrecen, *Erasmus Schets an Erasmus von Rotterdam*, 14, VIII, 1528, ERASMO, *Opus epistolarum* VII, n.º 2024, 38 ss., 2059, 9.
10. H. BRUNNER - C. VON SCHWERIN, *ob. cit.*, pág. 555.
11. R. SCHRÖDER, *Lehrbuch der Deutschen Rechtsgeschichte*, 5.ª ed, Leipzig, 1907, pág. 89.
12. Cf. *Herbst des Mittelalters*, pág. 138 sig.
13. W. BLACKSTONE, *ob. cit.*, págs. 337 ss.
14. HARRISON, *Themis*, pág. 258.
15. HERODOTO, VIII, 123-125.
16. IX, 101; VII, 96.
17. GRANET, *Civilisation*, pág. 320-21.
18. Encontramos también la misma tentación de aprovechar la ventaja en la lucha del rey Sian contra el país Tsch'ou, *ob. cit.*, página 320.
19. *Ob. cit.*, pág. 311.
20. GRANET, *ob. cit.*, pág. 314.
21. No se trata del sitio de 1625, inmortalizado por Velázquez.
22. *Ob. cit.*, pág. 316.
23. W. ERBEN, *Kriegsgeschichte des Mittelalters*, 16. Beiheft zur Histor. Zeitschrift, Munich, 1929, pág. 95.
24. MELIS STOKE, *Rijmkroniek* (ed. por W. V. BRILL, *Werken van der Hist. Gen. te Utrecht*, N. S., XL-XLII) III, 1387.
25. Cf. ERBEN, *ob. cit.*, pág. 93, y *Herbst des Mittelalters*, página 142.
26. Cf. ERBEN, *ob. cit.*, pág. 100, y *Herbst des Mittelalters*, página 140.
27. Sobre las condiciones chinas, cf. GRANET, *ob. cit.*, página 314.
28. I. NITOBE, *The Soul of Japan*, Tokio, 1905, págs. 98 y 35.

29. *The Crown of Wild Olive, Four Lectures on Industry and War*, III: War.
30. *Herbst des Mittelalters*, caps. I-X.

Capítulo 6

1. Cf. *Lieder des Rigveda*, trad. de A. HILLEBRANT (*Quellen zur Religions geschichte*, VII, 5), Gotinga, 1913, pág. 105 (I, 164, 34).
2. *Ob. cit.*, pág. 98 (VIII, 29, 1-2).
3. *Allgemeine Geschichte der Philosophie*, I, Leipzig, 1894, página 120.
4. Cf. *Lieder des Rigveda*, pág. 133 (X, 129).
5. *Atharvaveda*, X, 7, 5, 6. Literalmente «pilar», aquí con significado místico como«fundamento del ser», o algo parecido.
6. *Atharvaveda*, X, 7, 37.
7. JEAN PIAGET, *Le langage et la pensée chez l'enfant*, Neuchâtel, París, 1930, cap. V: Les Questions d'un Enfant.
8. M. WINTERNITZ, *Geschichte der indischen Literatur*, I, Leipzig, 1908, pág. 160.
9. N. ADRIANI y A. C. KRUYT, *De barée-sprekende Toradja's van Midden-Celebes*, III, Batavia, 1914, pág. 371.
10. N. ADRIANI, «De naam der gierst in Midden-Celebes», *Tijdschrift van het Bataviaasch Genootschap*, XLI, 1909, pág. 370.
11. STUMPFL, *Kultspiele*, pág. 31.
12. Como propendía H. OLDENBERG, *Die Weltanschauung der Brahmanatexte*, Gotinga, 1919, págs. 166, 182.
13. *Satapatha-brahmana*, XI, 6, 3, 3; *Brhadaranyaka-upanishad*, III, 1-9.
14. *Strabo*, XIV, 642; HESÍODO, *fragm.* 160; cf. K. OHLERT, *Rätsel und Rätselspiele*, 2.ª ed., Berlín, 1912, pág. 28.
15. U. WILCKEN, «Alexander der Grosse und die indischen Gymnosophisten», *Sitz.-Ber. d. preuss. Akad. d. Wissensch.*, XXXIII, 1923, pág. 164. Las lagunas en los manuscritos, que en algunos lugares dificultan la comprensión del relato, no siempre, según mi opinión, han sido llenadas de un modo satisfactorio por el editor.
16. XX, N.º 133, 134.
17. III, 313.
18. C. BARTHOLOMAE, *Die Gatha's des Awesta*, Halle, 1879, páginas 58-59, IX.
19. Cf. *Isis*, IV, 2, 1921, N.º 11; *Harward Historical Studies*, XXVII, 1924, y K. HAMPE, «Kaiser Friedrich II, als Fragesteller, Kulturund Universalgeschichte» *(Festschrift für Walter Goetz)*, 1927, págs. 53-67.

20. C. PRANTL, *Geschichte der Logik im Abendlande*, I, Leipzig, 1855, pág. 399.
21. ARISTÓTELES, *Physica*, II, 3, 210 b 22 sigs. W. CAPELLE, *Die Vorsokratiker, die Fragmente und Quellenberichte*, trad. e introd., Stuttgart, 1935, pág. 172.
22. JAEGER, *Paideia*, I, págs. 204 sigs.
23. CAPELLE, *Vorsokratiker*, pág. 216. Tiene un parecido extraño con la fantasía de Morgenstern: *Ein Knie geht einsam durch die Welt*. (Una rodilla marcha solitaria por el mundo.)
24. Cf. CAPELLE, *ob. cit.*, pág. 102.
25. JAEGER, *Paideia*, I, pág. 183.
26. CAPELLE, *ob. cit.*, pág. 82.
27. JAEGER, *Paideia*, I, pág. 128; CAPELLE, *ob. cit.*, pág. 82 b.
28. *Fragm*. 30, CAPELLE, *ob. cit.*, pág. 200.

Capítulo 7

1. Cf. ERICH AUERBACH, «Giambattista Vico und die Idee der Philologie», *Homenatge a Antoni Rubió i Lluch*, Barcelona, 1936, I, pág. 297 sig.
2. Pienso en trabajos tales como los de W. B. KRISTENSEN o los de K. KERÉNYI en el tomo *Apollon, Studien über antike Religion und Humanität*, Viena, 1937.
3. Cf. JAEGER, *Paideia*, I, págs. 55, 150, 171, 252.
4. W. H. VOGT, *Stilgeschichte der eddischen Wissensdichtung*, I: «Der Kultredner» *(Schriften der Baltischen Kommission zu Kiel*, IV, I, 1927).
5. Conferencia del profesor DE JOSSELIN DE JONG en la *K. Nederlandsche Akad, van Wettenschapen, afd. Letterkunde*, 12 de junio de 1935, sobre «Poesía indonésica oriental».
6. Cf. HOSEIN DJAJADINIGRAT, *De magische achtergrond van den Maleischen pantoen*, Batavia, 1933; J. PRZYLUSKI, «Le prolonguecadre des Mille et une nuits et le thème du svayamvara», *Journal Asiatique*, CCV, 1924, pág. 126.
7. *Haïkaï de Basthô et des ses disciples*, trad. de K. MATSUO y STEINILBER-OBERLIN, París, 1936.
8. Cf. W. H. VOGT, *Der Kultredner*, pág. 166.
9. En el libro de MELRICH V. ROSENBERG, *Eleanor of Aquitaine, Queen of the Troubadours and of the Courts of Love*, Londres, 1937, que defiende la existencia real de la costumbre, se echa de menos una elaboración científica del material.

10. NGUYEN, *ob. cit.*, pág. 131.
11. *Ob. cit.*, pág. 132.
12. *Ob. cit.*, pág. 134.
13. «Die vierundzwanzig Landrechte», ed. de RICHTHOFEN, *Friesische Rechtsquellen*, Berlín, 1840, pág. 42 sig.
14. Una situación parecida describe DE JOSSELIN DE JONG de la isla de Boeroe.
15. *Thule*, XX, 24
16. El reconocimiento de que los primeros comienzos del *Kenningar* han de buscarse en lo poético, no excluye necesariamente su relación con las representaciones tabú. Cfr. ALBERTA A. PORTENGEN, *De Oudgermaansche dichtertaal in haar etymologich verband*, Leyden, 1915.

Capítulo 8

1. Cf. *Die Lieder des Rigveda*, pág. 131 (X, 90, 8, 13-14, 11).
2. El mito cosmogónico ha de anteponer siempre un *primun agens* a todo lo existente.
3. *Theogonia*, 277 ss., 383 ss.
4. Cf. GILBERT MURRAY, *Antropology and the Classics*, ed. R. R. Marett, Oxford, 1908, pág. 75.
5. *Fragm*. 121; CAPELLE, *ob. cit*. pág. 242.
6. P. 176, *frag*. 122, cf. H. DIELS, *Fragmente der Vorsokratiker*, II, pág. 219.
7. MAUSS, *Essai sur le Don*, pág. 112.
8. *Mededeelingen der Kon. Nederl. Akad, van Wetenschappen, afd. Letterkunde*, LXXIV B, n. 6, 1932, pág. 82 ss.
9. *Ob. cit.*, pág. 89.
10. *Ob. cit.*, pág. 90.
11. Una niña de tres años deseaba tener un mono de lana. ¿Cómo de grande? Hasta el cielo. Un enfermo dijo a un médico alienista: «Señor doctor, van a recogerme en seguida en un coche». El médico: «Seguramente no será un coche ordinario.» «Será un coche de oro.» «¿Y arrastrado por quien?» «Por cuarenta millones de venados de diamante.» (Comunicación oral del doctor J. Sch., aproximadamente del año 1900.) La leyenda búdica trabaja con cualidades y cifras parecidas.
12. *Gylfaginning*, v. 45, cf. lo de la serpiente Midgard, v. 48.
13. τῆς ποιήσεως... τὸ θαυματοπουκόν μόριον, *Sophistes*, 268 D.
14. Cf. *supra*, págs. 50 s.
15. Cf. *supra*, págs. 59 n. 17.

16. JAEGER, *Paideia*, págs. 380-389.
17. *Symposium*, 223 D, *Philebus*, 50 D.

Capítulo 9

1. PLATÓN, *Hippias minor*, 368-369.
2. *Euthydemus*, 303 A.
3. πληγείς, *ob. cit*, 303 B. E.
4. PROTÁGORAS, 316 D.
5. JAEGER, *Paideia*, pág. 221.
6. H. GOMPERZ, *Sophistik und Rhetorik*, Leipzig, 1912, páginas 17, 33.
7. P. e., CAPELLE, *Vorsokratiker*, pág. 344.
8. P. e., JAEGER, *Paideia*, pág. 330.
9. Cf. R. W. LIVINGSTONE, *ob. cit.*, pág. 64.
10. Cf. *Sophistes*, 261 B.
11. PRANTL, *Geschichte der Logik*, I, pág. 492.
12. *Euthydemus*, 293 C.
13. *Cratylus*, 386 D.
14. *Euthydemus*, 287 B, 283 B.
15. *Sophistes*, 235 B.
16. *Parménides*, 137 B.
17. *Ob. cit.*, 142 B, 155 E, 165 E.
18. Cf. PRANTL, *ob. cit.* I, pág. 9.
19. *Poetica*, 1447 b.
20. H. REICH, *Der Mimus*, Berlín 1903, pág. 354.
21. *Sophistes*, 242 CD; cf. *Cratylus*, 440.
22. *Cratylus*, 406 C.
23. *Ibid.*, 384 B.
24. *Ibid.*, 409 D.
25. *Parménides*, 128 E.
26. *Gorgias*, 484 c; cf. *Menexenus*, 234 A; cf. L. MÉRIDIER, *Platon, Oeuvres complètes*, V. I, París, 1931, pág. 52.
27. PRANTL, *ob. cit.*, pág. 494.
28. *Gorgias*, 483 A, 484 D.
29. Cf. H. L. MIÉVILLE, *Nietzsche et la Volonté de puissance*, Lausana, 1934; CHARLES ANDLER, *Nietzsche, Sa vie et sa pensée*, París, 1920-21, I, pág. 141, III, pág. 165.
30. *De doctrina christiana*, II, 31.
31. RICHER, *Historiarum liber (mon. Germ. Hist. Scriptorus)*, IV, III, c. 55-65.
32. Ambas palabras en el sentido medieval.

33. HUGO DE SANCTO VICTORE, *Didascalia*, Migne P. L. CLXXVI, pág. 773 d, 803; *De Vanitate mundi, ob. cit.*, pág. 709; JOANNES SARESBERIENSIS, *Metalogicus* I, c. 3; *Policraticus* V, c. 15.
34. *Abaelardi Opera* I, págs. 7, 9, 19; II, pág. 3.
35. *Ob. cit.*, I, pág. 4.
36. Según un informe que debo al fenecido profesor C. SNOUCK HURGRONJE.
37. 15 de junio de 1525: *Erasmi opus epist*, ed. Allen, VI, n. 1581, 621.

Capítulo 10

1. *Leges*, II, 653.
2. *Leges*, II, 667 E.
3. *Politica*, VIII, 1399 a.
4. *Ob. cit.*, 1337 b.
5. σχολάζειν δύνασθαι καλῶς.
6. πρὸς τὴν ἐν τῇ σχολῇ διαγωγήν.
7. *Política*, VIII, 1339 a, 29.
8. *Ibid.*, 1339 b, 35.
9. PLATÓN, *Leges*, *II*, 668.
10. ARISTÓTELES, *Politica*, VIII, 1340 a.
11. *República*, X, 602 B.
12. καὶ παιδιάν τινα καὶ οὐ σπονδὴν τήν μίμησιν.
13. En los periódicos encontré una noticia sobre un concurso internacional, celebrado por vez primera en París en 1937, para el premio fundado por el fenecido senador Henry de Jouvenal para la mejor reproducción del *Notturno VI* para piano, de Gabriel Fauré.
14. FRIEDICH SCHILLER, *Ueber die ästhetische Erziehung des Menschen* (1795), carta 14.
15. *The Story of Ahikar*, 2.ª ed. de F. C. CONYBEARE, J. RENDEL HARRIS y AGNES SMITH LEWIS, Cambridge, 1913, págs. LXXXIX, 20-21.
16. GRANET, *Civilisation*, págs. 229, 235-239.
17. V. EHRENBERG, *Ost und West*, pág 76.
18. *Album de Villard de Honnecourt*, ed. H. OMONT, lám. XXIX, fol. 15.

Capítulo 11

1. Cf. *supra*, pág. 249 ss.
2. Según ROSTOVTZEFF, *Social and Economic History of the Roman Empire*, Oxford, 1926.

3. *Herbst des Mittelalters,* 4.ª ed., Alfred Kröner. Stuttgart, 1938.
4. Cf. *supra,* pág. 68.
5. Incluso las mujeres adoptaron la moda de la cabellera suelta; véase, p. e., el retrato de Schadow de la reina Luisa.

Capítulo 12

1. *Im Schateen von morgen,* 17 ed. Zurich, 1930 págs. 140-151. Hay traducción española. Revista de Occidente.
2. El hombre del Terror, Bernard de Saintes, cambió su nombre Adrien Antoine por el de Piochefer, empleando en lugar de los nombres de santos los atributos pico *(pioche)* y hierro *(fer),* que habían sustituido en el calendario republicano a los santos Adriano y Antonio.
3. Cf. *Over de grezen van spel en ernst in de cultuur,* pág. 25; *Im Schatten von morgen, loc. cit.*
4. J. K. OUNDENJIK. *Een cultuurhistorische vergelijking tutschen de Fransche en de Engelsche parlementaire redevoering,* Utrecht, 1937.
5. *Over de grenzen van spel en ernst in de cultuur.*
6. Cf. *Im Schatten von morgen,* pág. 101.
7. CARL SCHIMITT, *Der Begriff des Politischen,* 3.ª ed., Hamburgo, 1933 (1.ª ed., 1927).
8. *Frgm.* 70.
9. Cf. *supra.* pág. 60.
10. *Leges.* VII, 803-804, cf. además 685. La frase de Platón, repetida a menudo por otros, cobró un sombrío matiz en la frase de Lutero: «Todas las criaturas son larvas de Dios y disfraces» (ed. de Erlangen, XI, pág. 115).
11. *Proverbios,* 8, 30, 31.

Índice